Revija za sončno stran računalništva

Super Joker

N°9

Maj 1994
Letnik II
Cena: 240 SIT



Šomošterware
Maps'n'Facts

Hit meseca
Liberation

Igralna scena!
Arena
Dragonsphere
Second Samurai
Pinball Fantasies...

PRAVA RAČUNALNIŠKA TRGOVINA

KUPUJETE OSEBNI RAČUNALNIK?

Če se še ne morete odločiti, preberite priročnik
"KAKO KUPITI OSEBNI RAČUNALNIK", ki vam ga pošljemo po povzetju!
V primeru nakupa računalnika pri nas, vam povrnemo stroške nakupa knjige!

POWER PLUS
Dunajska 113

POWER PLUS
tel: 061-1685-574

POIŠČITE NAJBOLJŠI SISTEM, KI SI GA ŠE LAHKO PRIVOŠČITE!

In ne najcenejšega, s katerim še lahko živite.
Mi vam nudimo "POWER PLUS".



POWER PLUS
fax: 061-1591-367

POTREBUJETE VEČ KOT LE OSEBNI RAČUNALNIK!

Malenkosti so tiste, ki so lahko največ vredne in ki računalnike med seboj razlikujejo!

MULTIMEDIA

- **encoder VGA - SVHS Hi Color, Demo Key VGA - SVHS, Sound Blaster, Video Blaster, Video Spigot, CD ROM-i**
- **komponente za osebni računalnik, neprekinjena napajanja - DAKER**
- **torbice za Notebook - SOLIDEX**
- **diskete, cartridge - VERBATIM**
- **Joker program izobraževalnih programov in iger**
- **literatura, programska oprema, tiskalniki EPSON, skanerji, modemi in vse za uporabnike osebnih računalnikov**

PRAVA RAČUNALNIŠKA TRGOVINA
DUNAJSKA 113
tel: 061-1685-574
fax: 061-1591-367

POWER PLUS

O B I Š Č I T E   N A S



KUPUJETE RAČUNALNIK?

Pa ne veste kaj in za koliko?

Po povzetju lahko naročite knjigo

"KAKO KUPIM OSEBNI RAČUNALNIK"

priročnik, ki vas seznani z vsem, kar morate vedeti pred

NAROČILNICA:

Joker, Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana, tel. in fax: 061/1320-179

Podpisani ....

Naslov ....

Telefon ....

Nepreklicno naročam priročnik

Andrej Mertelj & Jože Matjaž "KAKO KUPIM OSEBNI RAČUNALNIK"
Knjigo mi pošljite po povzetju na zgornji naslov, po ceni 990,00 SIT + poštnina.

....

in še nekaj... Če pri firmi Čip kupite računalnik "POWER PLUS", vam bodo stroške nakupa priročnika povrnili!

Joker

Izdaja:
Alpress, d.o.o.

Dunajska 5, Ljubljana

Direktor Alpress, d.o.o:
Lenart Šetinc

Naslov uredništva:
Dunajska 7, Ljubljana,
tel.: 061/1321-121 int.248
faks: 061/1320-179

Glavni in odgovorni urednik revije Joker:
Slobodan Vujanović

Urednika za igre:
Sergej Hvala, David Tomšič

Drugi redni sodelavci: Jure Aleksič, Žiga Kalčič, Igor Unuk (igre), Milan Erič (strip) Gojko Jovanovič (izobraževanje, rubrike), Andrej Karoli (glasba), Jonas Žnidaršič (kolumen)

Tehnični urednik:
Andrej Mavsar

DTP: Igor Vresk

Tajnica: Nataša Dovgan

Tiska:
Delo Tiskarna, Dunajska 5

Distribucija:
Delo-prodaja in Door to Door

Naročnine: 061/1320-179; naročniki imajo 15% popusta za 6 mesecev in 20% za 12 mesecev

Revija izhaja mesečno.

Po mnenju Urada vlade za informiranje RS, izdanega januarja 1994, je revija Joker proizvod informativnega značaja, za katerega se plačuje davek od prometa proizvodov po stopnji 5%.

Računalniška oprema uredništva:
GEKKO

VSEBINA



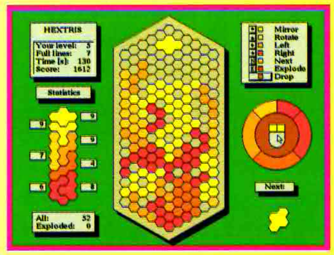
Aktualno

Jaka: "Halo, Franček, ali si za igro prek mreže?"
Franček: "A tenis?"
Jaka: "Ne, golf - prek Serrine mreže!"

Hiti in *hiti



Igre za konzole



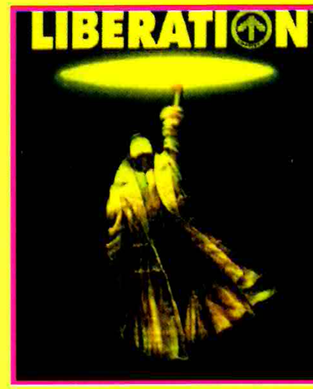
Domača scena

Jokerjeva mama pomaga

CD romar







Hit meseca

Prihaja

Šomošterware



Plus

Oglaševalci

MREŽE IN IGRE

Ribič, ribič me je ujel...

SERGEJ HVALA



... in me zavil je v mrežo, ujel me je z dobro zvezo, in nizko ce(e)no. Resda postajajo računalniki vse hitrejši, zmogljivejši in imajo vse boljšo grafiko in zvok, a so kljub temu še vedno le mrzli stroji, ki so jim programerji vdahnili umetno inteligenco. Njihova ostra logika je sicer čisto v redu, ampak vedno nekaj manjka. Pri šahu, denimo, nasprotnika ne moreš zafrkavati in ga prinašati okoli s poceni triki (pri manj izkušenih učinkuje, da zijaš v čisto drug kot šahovnice, kot bi moral, in se delaš živčnega kot le kaj...); pri monopoliju ne moreš zapeljevati deklice, ki je v vlogi bankirke; pri pokru odpadejo karte v rokavu, in tako naprej. Poleg tega z računalnikom ne moreš kaj preveč sodelovati - tvoj silicijev prijatelj se sicer dobro obnese kot nasprotnik, v vlogi sodruga pa je čisto nebogljen. Tisto pravo je tako slejkoprej igranje s soigralci iz mesa, krvi in špeha. Najbolj preprosto je, da odneseš računalnik k prijatelju, ga s kablom povežeš z njegovim in se lotiš ustrezne igre (Populous 2, F-15 3, ...). Američani kot Američani pa se niso ustavili pri takih plebejskih načinih: že nekaj časa se lahko prebivalci ZDA s svojimi osebnimi ali hišnimi računalniki (konzole zaenkrat še niso pri koritu), opremljenimi z modemi, povezujejo v prave pravcate igralne mreže.

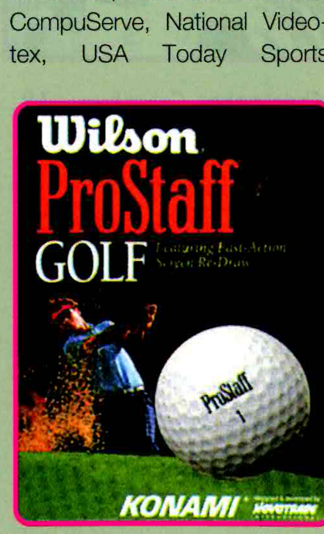
Kako deluje

Igralne mreže delujejo po vzoru običajnih modemskih povezav, le da predmet niso neskončne



razprave o trenutnem stanju vinske trte ali večno kreganje s SysOp-i, temveč igranje. Osrednji BBS (Bulletin Board Service, elektronska oglasna deska) igra vlogo središča, v katerem lahko uporabniki izbirajo, s čim se bodo zabavali. Špili segajo od običajnih družabnih iger (karte, monopoli) prek strategij in simulacij do igranja domišljijskih vlog, skoraj vsem pa je skupno to, da so tvoji nasprotniki ali sotrpini ljudje, ki so poleg tebe priključeni na mrežo. Sistem deluje enostransko - neka igra teče v središču, igralci pa sodelujejo in spremljajo dogajanje s svojimi računalnikih, ki funkcionirajo kot nekakšni terminali. Trenutno ima daleč največ strank PC-je, sledijo macintoshi in amige, atarijev pa je zelo malo - kar tudi ustreza dejanskemu razmerju igralnih računalnikov v ZDA.

Prvi tovrstni programi so bili vizuelno precej preprosti, saj so delovali le v tekstnem načinu, zadnje čase pa je vedno več iger z grafiko EGA/VGA in zvokom soundblastrske kakovosti. Tudi to je pomagalo, da je število ameriških uporabnikov teh mrež naraslo na več sto tisoč, od katerih se jih več deset tisoč redno igra. Temu primerno je tudi število ponudnikov: Prodigy. GEnie, The ImagiNation Network (v lasti Sierre), MPG-Net, America On-Line, CompuServe, National Videotex, USA Today Sports



Network itd., igralci pa lahko najdejo nekaj zase tudi na Internetu. Nekatere mreže (MPG-Net) podpirajo tudi elektronsko pošto in imajo poleg špilov čisto prave BBS-e, kjer si lahko krajšaš čas tudi s povsem običajnimi, samotarskimi špili.



Cene so za ameriški življenjski standard razmeroma nizke. Mreža GEnie, denimo, računa šest dolarjev na uro, če kličete v sekundarnem času, The ImagiNation Network 13 dolarjev za osnovnih 30 ur, MPG-Net štiri zelence na uro. Večina tovrstnih mrež vam ob "vpisu" da nekaj ur zastonj, da spoznate sistem, redni uporabniki pa so deležni popustov in številnih ugodnosti.

Med mrežami divja neusmiljena bitka za stranke, kar niža cene in zvišuje kvaliteto storitev. Predstavniki The ImagiNation Network, bivše The Sierra Network, so lani podpisali pogodbo s telekomunikacijskim gigantom AT&T in mrežo Prodigy: prvi jim je

AKTUALNO

pomagal pri širitvi omrežja in izdelavi aplikacij za Sego genesis (megadrive) in Panasonicov 3DO (prvi že ima modem - izdelala ga je firma PCMagic, ki jo ima v lasti prav AT&T...), Prodigy pa je največja ameriška mreža, ki je imela lani 2.2 milijona uporabnikov - vsi njeni člani imajo po novem dostop do iger na The ImagiNation Network. Poleg tega so Sierrovci sklenili sporazum z NTN Entertainment Network, na kateri lahko najdete več kot dvanajst (podatek za poletje



1993) kvizov, športnih programov in podobnih zadev.



Sladice in potice

Čeprav se vedno več ljudi pritožuje nad Sierro in njenimi instant "kvesti", ki jih ta hiša dela kot po tekočem traku, postaja njena The ImagiNation Network (novo ime za rahlo narcisoidno The Sierra Network) vodilna igralna mreža v ZDA. Poleg vlečenja pametnih poslovnih potez namreč Sierrovci skrbno bdijo nad ponudbo INN. Tako si lahko, če pokličete ameriško številko 1-800-SIERRA1, omislite zastonjkarsko (absolutely FREE!, kot bi rekli v isti državi) turo po Sierrini deželi, v kateri se je mogoče zabavati s kar pisano paleto iger. Za zakrknjene kvartopirce so tu pokri, blackjacki, bridži in celo originalci a la Euchre (in ne sprašujte me, kako se to izgovori!), za dvignjene nad običajnimi strastmi šah in dama, za družinske tipe backgammon, monopoli in še kaj. Zanimivost: med igrami te morijo junaki iz Sierrinih iger, najbolj zabaven pa je kajpak Larry. Na svoj račun pridejo tudi "športniki", saj jim Wilson's ProStaff Golf nudi več kot le običajnih 18 lukenj in par palic - do štiri igralce skupaj, odlično grafiko, turnirje ali posamezne tekme in tako dalje. Ljubitelji simulacij se lahko povzpnejo med oblake z Red Baronom, znano Dynamixovo simulacijo zračnih bojev iz prve svetovne vojne, za stratege je pripravljen Stratego. Najbolje pa je poskrbljeno za FRP-jarje: The ImagiNation Network skriva v nedrjih eno najboljših tovrstnih pustolovščin, Shadow of Yserbius in njeno nadaljevanje Fates of Twinion. Večina teh iger je na voljo tudi v običajni izvedbi in so prav tako hiti (še posebej Red Baron). Pravzaprav je zanimivo, da so običajni igralci sprejeli Shadow of Yserbius zelo dobro, čeprav ima špil zaradi svojih korenin nenavadno strukturo. Glavni štos je namreč nabiranje izkušenj in če umreš, se vrneš v krčmo skoraj brez posledic, pa tudi igranje je daleč manj zabavno kot v mrežni različici - osebki, ki jih srečuješ, nimajo svojih "duš" na drugem koncu kontinenta. Pošasti so samo pošasti, drugi liki samo to, ne pa tip, ki ponoči igra Yserbiusa, podnevi pa na ABC- ju podnaslavlja španske risanke.

Igralci domišljijskih vlog seveda niso v gosteh samo na INN - še več, večina se še vedno zadržuje na konkurenčni mreži GEnie (z njimi se lahko pogovoriš na (800) 638-9636), kjer igrajo GemStone. Ta sprva tekstna avantura je nedavno tega V:F7 dobila grafično preobleko in igralcem se je čisto strgalo. Tudi sicer pa je GEnie orientirana precej grafično, saj ima na diskih kar dve bojni simulaciji: Air Warrior in CyberStrike (me prav zanima, a je kje napisano, da morajo imeti dvozložna imena v sredi veliko začetnico?). AW je odlična Kesmaijeva simulacija zračnih bitk od prve svetovne do vojne v Koreji, najnovejša verzija pa je v grafiki SVGA in so jo izdali tudi na disketah. V CyberStrike pa krmiliš dvonož-



nega bojnega robota in v poligonski grafiki kosiš neprevidne nasprotnike. In ko smo že pri robotih: stari mački se bodo najbrž razveselili ob novici, da se na GEnie dobi tudi BattleTech, starino z XT-jev.

Za stratege je pravo mesto CompuServe z igro Command HQ, klasično strateško masakracijo izpod zbirnikov MicroPlayja, podružnice MicroProsa. Ne hecajo pa se tudi na MPG-Netu (Multi-Player Games Network, 800-GET-GAME alias 800-438- 4263), kjer imajo Operation Market Garden (drugi del serije V for Victory), Drakkar (FRP v slogu Ultime VII) in Star Cruiser, ki je videti skoraj tako dober kot Wing Commander, le da lahko v njem, kot povsod drugod, sodeluje po več igralcev naenkrat.

Jaz, pa ti, pa židana marela

Vse to je le majhen del ponudbe ameriških igralnih mrež, ki jih neprestano dopolnjujejo in obnavljajo (INN je že v verziji 2.3). Sčasoma se bodo računalnikom pridružile še konzole in potem se bodo Američani res lahko zabavali cel dan, ne da bi pomolili nos iz hiše. In slejkoprej bomo lahko v časopisu prebrali osmrtnico tipa: "Umrl je Joe Stick iz Dullsvilla, TX. Žalujoči modem, TV in ostalo pohištvo." Stara celina (od izraza Evropa mi gre že na bruhanje in če še enkrat vidim kako Henklovo reklamo za Persil in njihovo evropsko (bruh!) kakovost, ne odgovar-



jam za posledice!) žal caplja precej zadaj, mi pa še tam nismo. A upam, da bo prišel dan, ko bodo komunikacije (skoraj) zastonj in ne žiro račun, le modem bo mejak. Vsaj enkrat bi rad, na zaslonu seveda, kaj pa drugega, stepel kakega zoprnega Američana...

PRIHAJA

Za tole rubriko mi pa res, ma prav zares nikoli ne zmanjka gradiva. Tokrat nam je veselje naredila firma Impressions s svojim Detroit demo diskom. Gre za novo strateško-biznismensko igro tipa sim-x, v tem primeru pa x pomenitovarno avtomobilov. Seveda, kaj bi drugega pod naslovom Detroit pričakovali, saj je v tem mestu sedež največjih avtomobilskih tovarn: General Motors, Ford in Chrysler.



Detroit

Avtorji so mislili (za spremembo) na vse, ama čisto zares na vse, saj bo igra dodelana do najmanjše podrobnosti. Kot lastnik na novo ustanovljene fabrike boste začeli z simbolično kvoto zelencev in nato vodili vse oddelkeod razvojnega pa do marketinga. Zaposlovali boste mehanike in birokrate, jim odmerjali žepnino, nadzirali načrtovanje novih motorjev, blagoslovili nove karoserijske dizajne, širili svoj imprerij po celem svetu...

Pri kreiranju avtomobilov boste lahko uporabili vso (in če rečem, tudi mislim vso) svojo domišljijo. Ustvarite lahko 12-valjno 500-konjsko pošast brez vzmetenja in samo z ročno zavoro. Seveda se lahko nato opravi tudi vseteste, vklključno z crash testom.

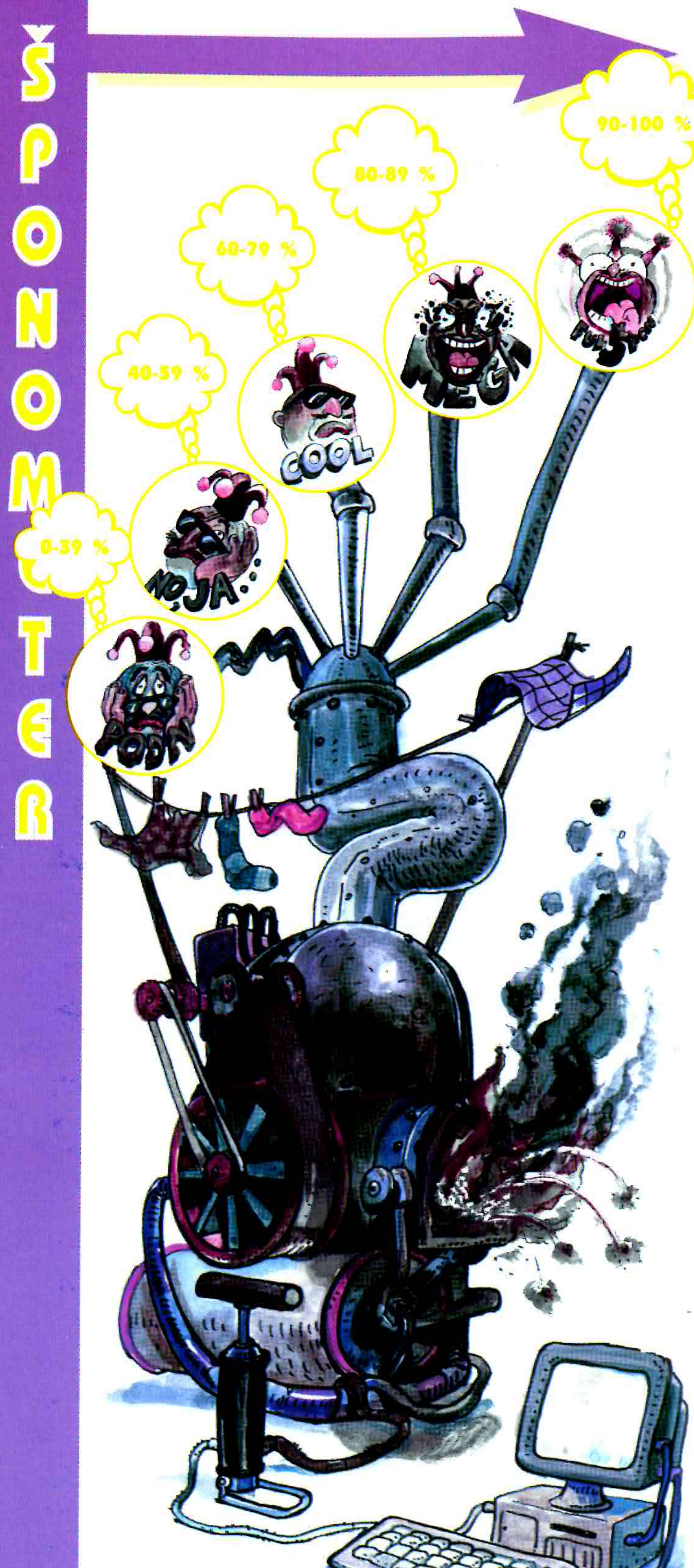
Sicer pa, počakajmo še en mesec, potem pa ciao, angelli!

Tudi FRPjev nikoli ne zmanjka. Maelstorm pripravlja nov naslov Lords of Midnight. Gre pač za novo Ultima-stil igro, ki bo po besedah avtorja seveda najboljša in bo začrtala nove smernice v tem žanru. Imela bo namreč tudistrateške dele in sploh kup stvari, ki jih še nismo videli v tej zvrsti iger (trole in gobline?). Baje bo tudi grafično zelo dodelana; avtorji so uporabili grafiko VoxelSpace (Comanche).

V igri se bo vodilo do pet likov, cilj pa je znan: premagati hudobneža, ki je z jutranjo pošto dobil predmet neizmerne moči (Džirlo multi lampico?).

Febo

ŠPONOMETER



Merilci



Sneta Sekira



Febo



Jure



Štajerc



Konzul

HITS & HITS

89

Dragonsphere

Zmajekrogla



Keeekeeec!!! Bedanc gre!

Microprose je ena od tistih firm, kjer njihov logotip na škatli pomeni kvalitetno igro. Brez izjem seveda ne gre, toda vsaka softverska hiša ima tudi spodrsljaje.

Najprej so se fantje izkazali z sedaj skoraj legendarnimi simulacijami, nato sta sledili dve najboljši strategiji, potem pa so se vrgli še na pustolovščine. Za Rexom in Fantomom so tako izdali še tretjo avanturo, Dragonsphere, katere demo je bilo mogoče videti že pri Fantomu.

Rex se je odvijal v globoki prihodnosti, Fantom nekje v blizu sedanjosti, Dragonsphere pa se dogaja... Ja, hm, nisem čist ziher kdaj, vem pa kje - v pravljični deželi Callahch. To je pač dežela, v kakršni se dogaja večinaFRP-jev in ko smo že pri avanturah, Callahch





Taborniško življenje je res lepo!

meji na vzhodu na Kyrandijo in na zahodu na Daventry.

Tudi ta kraljevina je ena od tistih, kjer mora kralj sam reševati vse probleme. Tokrat mora(te) likvidirati zlobnega čarovnika (kot, da smo to zgodbo že slišali). Pred dvajsetimi leti je namreč dal vaš oče (RIP) čarovnikov grad obdati z magičnim ščitom. Steklena krogla zato predstavlja dotični ščit, zmaj v njej pa coprnika. In zdaj je začela kuglja pokati, zmaj pa je nemiren...

Igra je, preprosto rečeno, super. Grafika in animacija sta prav veliko zelo dobri, glasba in audio efekti pa so pravi balzam za ušesa. Tudi uganke in problemi, bistvo vsake pustolovščine, niso tipa klikaj po ekranu in upaj,da se bo pokazala dobra vila ali vsaj zlata ribica. Ravno nasprotno. Čeprav se vam bisaga kar hitro polni, je uporaba predmetov izredno logična. Sploh pa je ogromno problemov rešiljivih samo z verbalno komunikacijo.

Edina slaba lastnost igre spodnja četrtina ekrana, kjer domuje predpotopen vmesnik desetih ukazov, s katerimi lahko ukažete kralju naj pobere grajsko dvorišče (nikoli ne veš, kje ti lahko pride prav). In odgovor:"V bistvubi ga lahko, ampak ni moje in ga zato ne bom. Sicer pa bi bilo vse skupaj potrata časa in energije." Brihtno, kaj?

Še opozorilo: čeprav so vam vsa tri ljudstva, ki bivajo v kraljestvu, pripravljena pomagati, varujte svoj hrbet. Vaš degenerirani impotentni brat vam pripravlja zaroto...

Febo

format: PC, CD-Rom
minimum: 386DX, 2 MB, VGA
založnik: Microprose
zvrst: pustolovščina

igralnost: 85%
grafika: 87%
zvok: 90%



To še spijemo, pa gremo!

Lamborghini American Challenge

Se še spomnite, ljudje, igrice Crazy Cars 2? Cenena priredba avtomobilskih simulacij iz igralnih avtomatov, začinjena s stavami in avtotrgovino. Dokaj porazna stvar glede na Gremlinovega Lotusa, toda iz neznanih razlogov precej igrana.

Slabo leto kasneje pridrvi iz iste tovarne (Titus) nova igra z zvenečim naslovom Lamborghini American Challenge. Ampak POZOR! Avtor(ji) je zvit kot presta (najbrž imajo zato za svoj zaščitni znak lisjaka). Vzeli so prejomenjeni Crazy Cars 2, ven pobrisali neznano bi-turbo koreto, jo nadomestili z Lamborghini Diablom in lansirali nov izdelek.



Isto pa je seveda vse od (anti)frisov nasprotnikov, avtomobilov in cen dodatne opreme pa do scenarijev prog. OK, OK, se opravičujem. Vse pa že spet ni isto; na progi v Miamiju so dodali nov nepregleden levi ovinek...



Kako se u tretjo prešalta!!

Za tiste, ki vam je predhodnik neznan, naj razložim poanto igre. Dirkati, dirkati in spet dirkati in pobirati denar od nagrad in stav in ga nato pretopiti v opremo avta (raketni motor, gume, friziranje). Na koncu vas sevedačaka veliki finale. Vse skupaj pa je obdano z zanič grafiko in obupnim zvokom.

Je pa LAC mogoče melenkost težji, ali pa so se meni od nenehnega guljenja miši polenili prsti.

Febo

61

format: PC
minimum: 386
založnik: Titus
zvrst: avtomobilska simulacija

igralnost: 75%
grafika: 50%
zvok: 50%



The Elder Scrolls:

Neverjetno, toda dočakal sem Areno s svojimi in celo vsemi zobmi. Zadnje pol leta je bilo namreč za vse heroje, borce za dobro, neumorne uničevalce najnižjih življenskih oblik (ne žensk) in neustrašne coprnike prav depresivno, saj na področju FRP-jev vlada suša. Majhna oaza je bil Originov Shadowcaster, medtem ko je bil SSI-jev Dungeon Hack le fatamorgana. Vsi smo kajpak čakali na slavno Trojico: Stonekeep, Forgotten Castle in Areno. Seveda ne gre pozabiti na Ultimo VIII, toda pri Originu je formula znana: prvi napovedan rok + eno leto = izid igre.



Prej omenjene igre imajo en skupen cilj; pahniti Podzemlje v podzemlje. Vse tri so bile napovedane za november, december, nato za januar in potem spet za februar... Na prvo dvojico bo kot vse kaže treba še malce počakati, toda Arena je na srečo zares privekala na dan konec februarja. To je komaj druga znana igra firme Bethesda Softworks. Prvi njihov umotvor je Terminator Rampage.

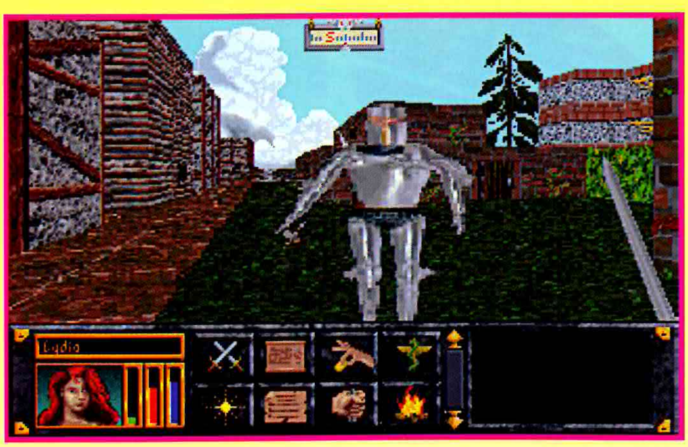
Osem disket in dvajset megabajtov; poštena cifra. Pa da vidimo to čudo.



Vodka-Martini, shaken, not stirred

Zgodba na brzino: Dežela Tamriel alias Arena, vse prej kot dobri čarovnik se polasti prestola pika stop. Kdo mora rešit deželo? Ne, žal ne UNPROFOR. Le od kje folku ideja, da bo en fičfirič, ki na začetku škripne že ob pogleduna podgano, pokončal Davida Copperfielda.

Po opravljenih ceremonijah izbiranja frisa in poklica vašega pastirčka/pastiričke se znajdete v - podzemlju (kje pa drugje?). Zakaj, ne boste nikoli izvedeli. Labirint vam ne bi smel delati nikakršnih težav, toda vseeno vam priporočam, da pregledate in razkužite vsak kotiček, ker boste našli ogromno zlata, opreme in dobili izkušnje. Nato pridete v mesto ali bolje rečeno velemesto, zelo podobno onemu v Legends of Valour. Nasploh je igraprej na stopnji te igre, toda ker naj bi se kosala z Ultimo Underworld, jo bom pač primerjal z njo. Način premikanja je na las isti, od istega kurzorja do scrollinga. Prav tako lahko skačete, plavate in letite. Moti le to, da ja vse preveč štirioglato.



Mož postave

Igra je obogatena tudi z auto-mappingom, ki pa to ni v pravem pomenu beseda, saj je večina kart že narisanih. Zemljevid je prav tako sumljivo podoben (toda slabši) Ultiminemu.

Komunikacija z osebami je mizerna. Venomer ista vprašanja kot naprimer kje je najbližja oštarija in a mi lahko zrihtaš en džob, igre ne vlečejo ravno na vrh.

Masakriranje zelo široke palete sovražnikov je zopet kopija (toda slabša) Ultiminega boja. Ena redkih stvari, ki je občudovanja vredna, pa je copranje. Poleg tega, da je čarovnij ogromno in da so tudi vizuelno soper predstavljene, jih lahko naredite tudi sami. Za primer lahko vzamemo originlen urok za odklepanje, ki vam na nižjih stopnjah nudi prav malo možnosti, da vam bo uspel. Sami pa lahko naredite 100% zanesljivo čarovnijo, ki bo pobila še vsemonstrume v hiši, pogrnila preprogo in vas zmasirala. Seveda vas bo urok stal toliko zlata, kolikor ga ne dobite v celi igri.

Arena ima nekaj skupnega tudi z slavno Might&Magic. Nikoli mi namreč ne bo jasno, zakaj kot čarovnik lahko nosite železno čelado, medtem ko jeklene ne 'znate' uporabljati.



Partizanka Lidija

Smešna je še ena stvar (in ne zadnja): lov za informacijami in govoricami vas bo gotovo pripeljal v krčmo, kjer se v podobnih igrah zve največ zanimivosti. Toda krčmar vam bo kratko malo odvrnil, kako vam sploh pride na misel, da on karkoli ve.

Poleg krčem pa so tukaj seveda še trgovine, zdravilišča, guildi (ali po slovensko cehi), palače, zapuščene zakladnice, grobnice, templji, brlogi... V glavnem, igra je ogromna in tudi ko jo boste končali, ne boste videliniti četrtine vsega ozemlja.

Toda za začetek vam ne pri-

Arena

poročam lutanja izven mesta, saj se boste kaj kmalu izgubili, kaj se bo zgodilo potem, pa se ve. Rajši opravljajte naloge tipa 'a odpelješ mojo taščo v klavnico za 100 zlatnikov' in si tako pridobivajte izkušnje in solde.

Arena ima še eno slabo lastnost. Že tako je dokaj nerazgibana in nezanimiva igra, za nameček pa teče ostudno počasi tudi na najhitrejšii triosemšestki, tako da bodo tudi najbolj zagrizeni s slabimi mašinami raje odnehali. Igra namreč uporablja isti program za premikanje kot Terminator.

Želim vam obilo zabave (do naslednje igre bo tudi Arena še kar uredu), zapomnite pa si, da v Tamrielu sonce vzhaja na zahodu...

Febo



format: PC
minimum: 386DX, 4 MB, VGA
založnik: Bethesda Softworks
zvrst: igranje domišljijskih vlog
igralnost: 70%
grafika: 65%
zvok: 85%

70



Bart did it!!!

Krusty's Super Fun House

Krustyjeva super zabavna hiša

MTV-jevca Beavis in Butthead sta Barta in kompanijo kar malo izrinila z malih zaslonov, nikakor pa ne z monitorjev. Takoj po Bart vs. the World so Virginovci izdali še en familijaren špil, predelavo s SNES-a, v kateri ima za spremembo glavno vlogo klovn Krusty. Ja, to je rdečenosec/lasec z odtrganim smehom (B&B kajpak nimata konkurence...), ki ga ima Bart polno glavo in sobo. No, naš ljubi Krusty ima veeeelike težave s mišmi, ki so se naselilev njegovem domovanju in se neusmiljeno gostijo s sirom zdenka in kislimi kumaricami. Zdaj pa uganite, kaj morate storiti (mozg, mozg...).



Mišelovke bodo tokrat Bart (tip skrajno uživa!), Homer, Mel in poveljnik Kazen s svojimi napravami, ki so videti kot velikoserijski odpirači konzerv, a so v resnici prav pripravni deratizatorji. Krustyjeve miške so namreč skrajno zabita bitja z IQ-jem svoje številke čevljev in marširajo kar naprej, dokler se ne zaletijo v oviro, ki je višja od njih, nakar se obrnejo in jo mahnejo po svojih stopinjah. Lemingi z malo večjimi uhlji, skratka. Klovn mora torej mišikam sprostiti pot, da padejo naravnost v pasti, ob katerih stojijo njegovi frendi in poskušajo izgledati kar najbolj krvoločno in pokvarjeno. V ta namen Krusty s sabo nosi kvader, na katerega lahko miši splezajo in tako preplezajo za njih kitajske zidove, poleg tega pa še različne vrste nabojev, s katerimi se odkriža vsiljivcev, ki jih zanima njegova energija. Ta na žalost ni prikazana, zato pa vaš lik začne, ko mu do konca manjkata samo še dve bližnji srečanji, nazorno sopihati kot kamničan. Sicer pa to pri količini kvadrov, ki jih mora vlačiti naokoli, ni prav nič čudno.

Vsak predel Krustyjevega dvorca ima določeno število podstopenj - vrat, ki jih morate opraviti - zapreti. Ko to storite, se na vratih znajde zaklenjena ključavnica, vse ključavnice pa pomenijo odprta glavna vrata in s temgeslo. Stopnje so kar zafrknjene, vendar se težavnost na srečo povečuje zlagoma, nekako tako, kot pri Lost Vikings. Krusty's Super Fun House nasploh zelo spominja na Vikinge, posebej po arkadni plati, le da ima manj globine - problem je vedno samo, kako za vraga znositi na kup ustrezno število kvadrov, da se bodo plazilci lahko v miru scvrli, nosite pa lahko samo en predmet plus orožje.



Mišikaaaa!

Izvedbeno je program dober in čeprav je barv malo, je pomikanje zaslona eno gladkejših na PC-ju. Še spodoben zvok in Krustyjeva super zabavna hiša je zelo cool igra, s katero se lahko zabavate ure in ure. Ko nehate, pa le obiščite Valhallo; morda spoznate še kaj novega...

Sneta sekira

format: PC, amiga, konzole
minimum: 386, VGA
založnik: Virgin/Acclaim
zvrst: arkadno-logična igra
igralnost: 80%
grafika: 75%
zvok: 65%

HITS & SHITS

87

Second Samurai



Že mora biti nek razlog, da se samuraji, namesto da bi bili lepo doma, pili sake in se zabavali s priležnicami, opotekajo po ploščadih, frčijo naokoli z raketnimi nahrbtniki in s svojimi katanami namesto nedolžnih kmetičev, kot bi se spodobilo, režejo na kosce vsemogoče nebodijihtreba. Najbrž ga vedo le pri Vivid Imagu, saj so se nanj dobesedno prilepili: Second Samurai je nadaljevanje (glej, glej...) zelo uspešnega First Samuraija, arkadne pustolovščine tipa hopsaj-hopsaj-in-sekljaj izpred treh let. Vse tisto, zaradi česar je Prvi samuraj postal hit, ima tudi Drugi: zelo dobra grafika in zvok, domiselno sestavljene stopnje in raznolikost. V Second Samuraiju boste tepli vse živo z nogami, rokami in meči, odkrivali skrite stopnje, se prevažali naokoli z jet-paci, tekočimi trakovi, vetrnicami in celo milnimi mehurčki, pogubili mali milijon sovragov in še poln kufer šefov, ter vmes celo malomozgali.

Cilj igre je kajpak ta, da razsujete gnusobo, ki vam je pred leti najbrž ukradla lego kocke in avtomobilček na baterije, ampak saj ni važno, za tipa se razen socialnih delavk tako ali tako nihče ne zmeni. Je pa pot do njega neobičajna, saj stopnje niso čisto linearne: skozi čarobne krogle lahko namreč vstopate v različne podstopnje, kjer se navadno skrivajo pomembni predmeti ali pa prežijo gnusnogrozni podšefi, ki jih se je dobro odkrižati. V ta namen lahko uporabite kar dlani in podplate, naslednja dobrota je meč, ker je pero močnejše tudi od tega, pa so najboljša stvar knjige: iz rumenih skoči vsemogočna katana, iz zelenih nekaj sekundna neranljivost, iz rdečih pa vrtinec, ki pokolje vse v bližini. Pri pobiranju predmetov se pokaže tudi največji spodrsljaj (morda tudi hrošč) v igri: če poberete kak drugačen predmet, kot je tisti, ki ga nosite, prvega ne boste mogli več pobrati,dokler dokončno ne gagnete. Če torej vzamete rumeno knjigo in zato še rdečo, ne da bi prvo uporabili, meča ne boste več mogli uporabiti!

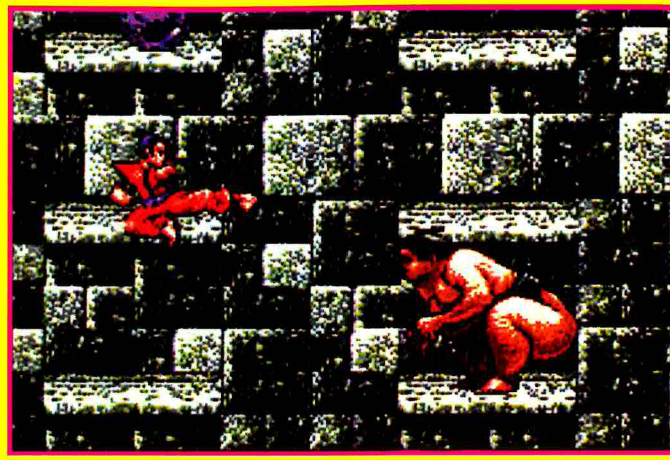
Poleg akcijske ima Second Samurai tudi plat, ki prija malim sivim celicam - premikanje stikal in pravilno razpostavljanje predmetov. Rešitve problem(čk)ov so precej preproste, denimo metanje kamnov v vodo, da lahko prideš čez, ali pa postavljanje magnetov nad železna vrata, da se ta dvignejo, a so vseeno sol igre.

Grafika je za stari nabor čipov odlična: zaslon se pomika v dveh ravneh, ozadje je animirano, liki so majhni, a dobro narisani, sovražniki (posebej šefi) veliki in narejeni z zvrhano merico domišljije; malo šepa le njihova animacija, saj so večinoma videti sestavljeni iz kupa kvadrov, ki jih drži skupaj dobra volja. Zgodba zase je zvok: medtem ko je glasba originalna, so učinki iz prvega dela (Aleluja!) ali pa smo jih že slišali v kaki drugi igri - stoki ob udarcih so čisto zagotovo iz International Karate. So pa vseeno kul in ko ob uporabi rdeče knjige zadoni fraza iz skladbe O Fortuna!, je vzdušje mega. Posebna privlačnost igre je možnost igre dveh igralce v istočasno (nekaj, kar po mojem manjka Zoolu 2), po vsaki končani stopnji pa dobite kodo za nadaljevanje.

Second Samurai se mi je zdel kot The Last Ninja v dveh dimenzijah in za dva igralca - super stvar torej. Škoda le, da je nedodelan: animacija, pobiranje predmetov, zamudno vnašanje kod prek igralne palice, ne moreš prekiniti igre. Mogoče bo verzija AGA popravila te malenkosti in si z lahkoto prislužila ful špon.

Do njenega izida pa si pomagajte s temi gesli: 1. ABWWWTJK, 2. FLZMLYRZ, 3. LN3NZH6B, 4. 3NGW1MIC, 5. F65OWWBR, 6. CW3TYFBN, 7. ZJM2R14S.

Sneta sekira



Počakaj, kaj ne vidiš da sem na WC-ju!

format: amiga
minimum: amiga z 1 MB
založnik: Psygnosis/Vivid Image
zvrst: arkadna pustolovščina
igralnost: 88%
grafika: 75%
zvok: 84%

Air Combat Classics



Lucasovci so si najbrž šli spočit možgane (toliko vicev iz Tentacla in Sam & Maxa pač ni šala) in za intermezzo počili na trg kompilacijo svojih bivših simulacij. Za 45 britanskih funtov si lahko tako v eni škatli napasete oči ob Secret Weapons of the Luftwaffe z data diski P-38, P-80, He-162 in Do335, Their Finest Hour: Battle of Britain 1940 z nekaj dodatnimi misijami in Battlehawks 1942 - tremi (pra)starimi simulacijami letenja v drugi svetovni vojni.

Še najboljša in hkrati najnovejša stvar (1991) je SWOTL, v katero padete koncem WW2, ko je Luftwaffe preizkušala svoja najnovejša letala. Ta bi lahko, kot je pred dobrim letom nakazal WWII: 1946, dodatek za Aces of the Pacific, krepko spremenila stanje na nebu, ampak zavezniki so svastike zravnali z zemljo prej, kot je računal Goering. No, programerji se s takimi malenkostmi niso ubadali in v igri lahko letite s takrat najmodernejšimi in naj-



Jest sem pa en pikselček, pikselček, ...

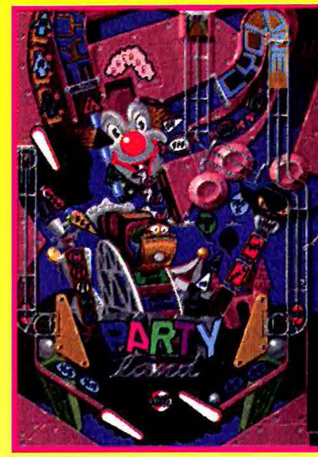
HITS & SHITS

86

Pinball Fantasies



Pinball Fantasies je prišel na PCje s sladke prijateljice komaj po dveh letih. Medtem smo se igrali z bednim Tristanom, okornim Silverballom, malce boljšim Pinbal Dreams ter navsezadnje še z debilnim Epic Pinballom. PF jefliper s štirimi tablami, ki naj bi vam prinesle obilo užitkov in veliko ur igranja. Pisijeva verzija se od amigine razlikuje le po ločljivosti, vse ostalo pa je identično. Na voljo so vam štirje fliperji - Partyland, Speeddevil, Billion Dollar Gameshow in nazadnje še mračnjaški Stones 'n' Bones. Najbolj živahno je seveda v Partylandu - fliper, kjer bi se Joker počutil kot doma. Speed devils bo zasvojil predvsem vse tiste manijake, ki po slovenskihcestah preganjajo nič hudega sluteče pešce (poznam jih kar nekaj). Sestaviti morate vse dele svojega novega jeklenega konjička, od spojlerjev do turbo pogona - kar zanimivo, manjka le še kakšna brhka črnolaso zelenooka lepoticaz modro vrtnico v laseh ob vašem sedežu, pa bi bil tale fliperček popoln. Billion Dollar Gameshow vas popelje v svet po vsem svetu priljubljenih nagradnih iger (spomnite se le na Kolo sreče), Stones n Bones pa je stvar zaprave death metalce, alternativce in nenazadnje za FRP fane. Potikanje po temačnem stolpu, obiskovanje temnic, ter potapljanje v studenec so stvari, ki jih nežne duše ne prenašajo najbolje. Vsi fliperji skupaj so izvrstnosredstvo za grizljanje tipkovnice, razbijanje monitorja, metanje miške v steno ali pa celo upepelitev procesorja. PF ima namreč prav poudarjeno flipersko morfologijo. Ko se vam prižge ikonica za 50. milijonov, se žogicaizgubi v neznano; če imate na voljo 30 sekund, da zadanete gumb, nad katerim piše Superjackpot, ga boste zadeli v 32. sekundi..., skratka, pravo sredstvo za preizkušanje vaše tolerance in samokontrole.





PF je trenutno najboljši fliper na PCjih, predvsem zaradi tehničnih lastnosti prekaša Epic pinball, saj teče v visoki ločljivosti, je bolj pester in predsem nadvse zanimiv.

format: amiga 500, amiga 1200, PC minimum: 386
založnik: 21st Century Entertainment
zvrst: fliper
igralnost: 90%
grafika: 88%
zvok: 80%

Štajerc

55

močnejši mistroji - reaktivci, ki jih v zgodovinskih bukvah ne vidimo prav pogosto. Služite lahko na strani britanske RAF ali nemške Luftwaffe, opravljate zapovedane ali načrtujete lastne naloge, se prekopicujete po kupu menijev in opcij, a vse skupaj ne pomaga nič: poligonasta grafika in brneči zvok sta po današnjih standardih mizerna, morda je nekaj vredna le igralnost.

Their Finest Hour (1989) obuja spomine na nemško invazijo na Britanijo leta 1940 in pada na isto finto kot SWOTL: kup opcij, takrat dobra, a zdaj slaba (tudi grafika CGA&EGA) izvedba.

Battlehawks 1942 (letnik '88, rahlo kisel) je najšibkejši član trojice, saj se ti stemni pred očmi že, ko vidiš možnost izbire kartic CGA in EGA, tudi če ravno ne pikiraš na japonsko ali ameriško ladjo med vojno na Pacifiku, kjer se igra dogaja. Zadevo sem sicer sam pred kakimi tremi, štirimi leti z veseljem igral, a sem imel takrat tudi neprimerno šibkejšo mašino, pa še optimist sem bil.

Air Combat Classics se splača kupiti, če imaš bolj slaboten računalnik, pa bi vseeno rad veselo simuliral, ali pa če bi preprosto rad obujal spomine na dobre (286) stare čase, saj dobiš za ceno ene (boljše) kar tri igre. Drugače pa raje ne, so Aces Over Europe dosti boljša izbira.

Sneta sekira



Mater, sm pjan, same pikce vidm.

format: PC
minimum: 286, CGA, 640 KB
založnik: LucasArts
zvrst: kompilacija letalskih simulacij
igralnost: 65%
grafika: 50%
zvok: 40%

HITS & HITS

77

Nomad

COOL

No, pa imamo še eno elitistično / privateeristično pogruntavščino, tokrat izpod zbirnikov Papyrus Publishinga. Fantje so drugi del Indianapolisa 500, Indy Car Racing, klamfali več kot tri leta, pri Nomadu pa so se pomudili komaj slabih šest mesecev. Kar se tudi pozna: Nomad je sicer čisto v redu igra, ki pa bi se lahko z nekaj dodatnega truda zavihtela prav na vrh tovrstnih simulacij. Žal se pri Papyrusu niso dovolj zagrebli.

Štorija je pobrana iz najslabših znanstvenofantastičnih filmov in bukvic: federacijo bolj ali manj miroljubnih bitij ogroža nevarnost, ki se ji tokrat pravi Korak alias veliki zlobni megaračunalnik, ki sovraži vse meso (in najbrž tudi zelenjavo). Mizerni kupček silicija si zato omisli osebno floto vijoličnih plovil in robotov, ki nagajajo pozitivcem in so nasploh ful zlobni. Vi ste kajpak v vlogi superpilota, ki naj s svojo ladjo (lopovi so jo skopirali iz Odiseje 2010) opravi z grožnjo; na njej je, kot ponavadi, prostora za tone najrazličnejše krame, od mogočnih orožij in ščitov do tujske govedi in rožic, za katere bi nekatere rase ubijale.

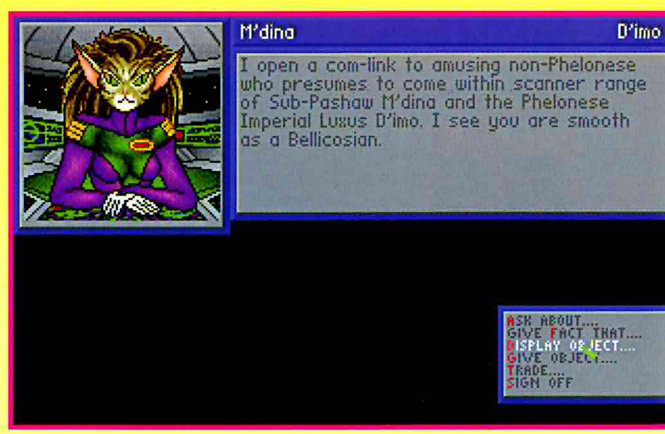
In tako se začnete klatiti po vesolju, se bojevati in trgovati. Gametek, založnik Nomada, je poslal na trg tudi Brabenov Frontier - Elite 2, zato ni čudno, da ima Nomad nekaj njenih elementov, npr. to, da misije izbiratena oglasni deski (Com-Net), ko jih opravite, pa dobite izboljšave za ladjo ali druge koristne predmete. Denarčkov v Nomadu ni, zato trgovanje poteka po načelu daj-dam, fino pa je tudi, da lahko precej sicer dragocenih predmetov avtomatično poberete kar izmed ostankov pravkar sesutega nasprotnika. Tudi zato sta boj in trgovina v Nomadu tesno povezana: z opravljanjem misij od hvaležnih naročnikov in uničenih sovragov dobivate stvari, ki jih lahko pozneje zamenjavate za druge (mimogrede: najboljši skener je Super Seek, rakete pa si sledijo takole: Quietus, Crystal Velos, Death Strike in Hunter). Nalog je za zvrhan koš in so kar raznolike: pomoč zablodelim ladjam, pobiranje kapsul s površin planetov, poleti v sovražnikovo zaledju, prenašanje zaupnih podatkov itd. Vsake kvatre enkrat se v poveljstvu zbudijo in vam dodelijo nov čin (ki ga spremlja tona opreme), vmes pa vam razne medalje in plakete kar dežujejo.



1:0 za domače, vijolični v težavah!

Na srečo ima vaše plovilo velik prostor za tovor.

Nomad po igralni plati močno spominja na Starflight 2 in Privateerja, le da je manj obsežen kot slednji, in tudi bolj dolgočasen. Četudi se misije izvedbeno med sabo razlikujejo, se človek kmalu naveliča njihovega pravega skupnega cilja - razbitja vseh sovražnikov. Tuje rase so narejene z veliko domišljije, vendar so pri naturalni menjavi vse po vrsti butaste kot le kaj - vedno lahko mirno dvignete razmerje med vašo in njihovo robo, pa bodo tipi še vedno srečni in veseli. Vijolice (pesniško ime za Korakove podanike) so pa sploh zabita, paranoidna čipovja, ki se ne znajo niti bojevati (samo blizu jim ostanite, pa se še obrnili ne bojo prav) niti trgovati (včasih popenijo, ko jim kaj ponudite, še večkrat pa jim zaštrajka program in meni nič, tebi nič skočijo v hiper vesolje - super način, da se jih znebite, če so slučajno v premoči). Prav zaradi slabe umetne inteligence tako zaveznikov kot nasprotnikov je Nomad dosti manj zanimiv, kot bi lahko bil.



Čao, mačka!

Tehnično je Nomad v redu: uporabniški vmesnik (ne, to ni kamela) je cool, kontrole tudi (le da je med bojem miška prava smrt in je ladjo bolje usmerjati s kurzorji), zvok fin z dosti digitaliziranega govora. Je pa grafika na žalost večinoma vztrajno poligonasta kot v najboljših časih 286. Najbolj od vsega pa me je motila premočrtnost: kamorkoli se obrneš, si obsojen na večno enako nabiranje boljših orožij in zaščit ter masakriranje Vijolic.

Nomad je dobra igra, vendar še vedno zaostaja za Privateerjem (izvedba) in Frontier (svoboda pri igranju). Če bi Gametekova igra združila najboljše lastnosti teh dveh iger, bi bila res enkratna - žal pa programerji vanjoniso odtekli dovolj znoja.

Sneta sekira

format: PC
minimum: 386, 640 KB, VGA
založnik: Gametek/Papyrus
zvrst: arkadno-strateška simulacija
igralnost: 75%
grafika: 65%
zvok: 78%

50

Starlord

format: PC
minimum: 386, 2 MB, VGA
založnik: MicroProse
zvrst: strateška simulacija
igralnost: 55%
grafika: 62%
zvok: 45%

Pa zakaj folk sploh rine v vesolje, če se bo tudi tam samo tepel? MicroProseov Starlord že ima pripravljen instanten scenarij take sorte, po katerem je nekje v prihodnosti gospodarska in politična zveza med planeti razpadla, družbeni sistem pa je padel nazaj na fevdalizem (!!). Igralec je tako v vlogi enega izmed graščakov, ki naj nagrabi čimveč premoženja in se gre nato najbrž sončit na Merkur. Zmedena zgodba - igra pa tudi.



Starlord ne prinaša ničesar posebno novega: s svojo križarko, središčem flote najemnikov, ki udobno sedijo v svojih lovcih in vlečejo mastno plačo, se po utečenih poteh podite med planeti in zvezdami, razbijate sovrage inzvračate kupice, ki vam jih nosijo lizunski tlačani. Premoženje vam ustvarja zasebna davkarija z zelo svinjskimi prijemi, za spremembo pa ni važen denar, temveč materiali - voda, gorivo, take stvari. Najlažje pa je preprostovzeti eno flotico, potrkati takole nekega lepega nedeljskega jutra na vrata sosednje graščine in tipu, preden mu kapne, do konca izprazniti shrambo, če kaj teži, pa uporabiti svoje megadestruktoraztreščevalne kanone. In tako naprej.

Starlord se mi je zdel kot Master of Orion v bolj akcijski preobleki, ki pa ni nič kaj prepričljiva. Premeščevanje dobrin iz enega konca na drugega in pojanje po ozvezdjih ni prav zabavno, boj je narejen povprečno (čepravbo morda kakemu ljubitelju simulacij celo všeč), grafika je sicer cool (bitmape + poligoni), a je zvok slab (glasbe ni, učinki so medli). Več kot uro pri Starlordu nisem zdržal in sem raje naložil Nomada, ki je kljub omejenosti za razred boljši.

Sneta sekira

Ej, oproda, olupi mi tole pomarančo!



Tornado: Operation Desert Storm

Saddama so dobro nazafrkavali že v Napihnjencih, zdaj pa mu jih boste z dodatnimi misijami za Tornado v Zalivu lahko napeli še sami. Letenje nad hektolitri peska in kamel res ni posebno zabavno, zato so vam dobrovoljni fantjeiz Digital Integrationa namenili kup novih samostojnih nalog, editor misij, in dve verziji (letenje po začrtani poti / samostojno načrtovanje nalog) čisto sveže kampanje Desert Storm. Vaša nova naloga je (ma ne!) potisniti Iračane in kogarkoli, ki že nosi njihove uniforme, iz Kuvajta ter jih še pošteno po zadnji plati, da ne bodo več tako hlač trgali. Mimogrede, a veste, kaj zavpijete, ko vidite štiri Iračanke? Pazi, Scudi padajo!



Brez ubijalske mašinerije seveda ni s(p)odobne vojne, zato dobite pod krila in trup nekaj novih raket in bomb, pa vam ne bodo prav nič odveč, saj vas nasprotniki napadajo z miragi 2000 in ruskimi MiG-i. Tornado je lovski bombnik za nizke višine, zato se med preleti posebej pazite devetindvajsetk, ki vas poskušajo zvabiti na plano, kjer vas mimogrede pomalicajo SAM-i. Skratka, nove taktike, nova ozemlja, novi aviončki, novi grobovi - nepresegljiv občutek za ljubitelje Tornada. Drugi pa raje vzemite pepsi.

Sneta sekira

70



Mene lulaaaaat!

format: PC, amiga
minimum: 386/16, 1 MB, VGA, program Tornado
založnik: Digital Integration
zvrst: simulacija letenja
igralnost: 75%
grafika: 80%
zvok: 65%

Privateer: Righteous Fire

Ste končali Privateerja? Če je odgovor pritrdilen, bosta ti dve disketi z novo zgodbo pri vas gotovo padli na plodna tla. Ne gre namreč le za dodatne misije, temveč za popolnoma novo zgodbo.



V Privateerju ste nekje v najbolj zakotnem sistemu našli super kanon tipa Steltek, s katerim ste uničili zeleno jajce, ki vam je sledilo od samega začetka. Tokrat se zgodba začne v sistemu ******, kjer vam neznani nepridiprav ukrade dotični top.

Zopet je pred vami ničkoliko misij, v katerih si boste dodobra razmigali prste. Origin je dodal tudi nekaj nove opreme za vaš vesoljski čolniček, kot so fuzijski topovi, boljša pločevina, hladilnik topov... Škoda je le,da ni dodane še kakšne nove ladjice. Ker je pač dodatek narejen za veterane, so temu primerni tudi sovražniki, katerih število se je podvojilo. Konfederacija je oslabljena in zato se je občutno povečalo število Kilrathijev. Galaksijo pa še dodatno pretresajo politične afere (Balkan)...

Na srečo lahko uvozite ladjo iz posnetih pozicij iz originalnega Privateerja, tako da ne boste izgubili treh tednov z dolgočasnim nabiranjem soldov.

Namig: odpravite se v Perry sistem.

Febo

86

format: PC
minimum: 386DX
založnik: Origin
zvrst: vesoljska simulacija
igralnost: 90%
grafika: 88%
zvok: 70%

F-14 Fleet D

71

Minilo je eno leto odkar je firma Microprose izdala svojo zadnjo simulacijo letenja (F-15 III). V tem času se je na tržišču pojavilo kar nekaj novih simulacij in Microprose hoče nadaljevati tradicijo svojih f-jev. Očitno jim je zmanjkalo letal, tako da avtorji samo predelujejo stare verzije iger v 256 barvne različice in jih delajo vedno bolj podobne pravim letalom. Pred približno dvemi leti so izdali igro F-14 TOMCAT, ki pa je bila strelv prazno.

Najnovejša simulacija letala F-14 pa ni samo izboljšana stara verzija, temveč ima tudi precej novosti. To, da igra zahteva 386 in 4 MB RAMa, je popolnoma logično, skoraj obvezen pa je tudi joystick, ki jih igra podpira 6 vrst.

V opisih simulacij je bilo doslej dosti povedanega o drugih letalih, o F-14 pa skoraj nič. Letalo F-14 TOMCAT je glavni branilec ameriške mornariške flote, vezan na svojo letalonosilko in namenjen samo dvobojem v zraku. Temu je prirejena tudi njegova oborožitev, ki obsega rakete dolgega dosega Phoenix ter rakete kratkega dosega sparrow in sidewinder. Za primer, če bi se kateri nasprotnik izognil raketam, ima vdelan tudi 20 mm top tipa Gattling za napade iz neposredne bližine. F-14 je eno največjih lovskih letal, vendar pa zaradi svoje veličine po zmogljivostih prav nič ne zaostaja za ostalimi letali. Dva potisna motorja ustvarjata ogromno potiska in visoko hitrost, ki pa se lahko še poveča, ko pilot iztegne raztegljiva krila v vodoravni položaj. To mu tudi omogoča izredno okretnost, kljub svoji veličini. Posadko sestavljata dva člana: pilot in operater na radarju (RIO - Radar Intercept Officer), ki upravlja z radarjem, ki lahko istočasno odkrije 24 različnih tarč in jih tudi identificira.







Brez panike, fantje...



...našel sem volan11

Za igranje imamo na voljo arkadno različico, ki je namenjena samo občasnim igralcem ali pa za urjenje, in pa letenje v kampanji, ki je bolj zanimivo. Na izbiro imamo 10 kampanj, s svojimi imeni in znaki. Za igranje imamona voljo 3 glavne scenarije - North Cape, Sredozemlje in neznani ocean. Vsak ima na izbiro vsaj še 3 podscenarije.

Glede na namen misije je potrebno letalo seveda oborožiti. Na voljo imamo že prej opisane rakete, ki pa so že vnaprej definirane v šestih možnih kombinacijah, ki se razlikujejo le po številu posameznih raket.

Prvi vtisi ob igranju so dokaj slabi. Grafika je milo rečeno grozna z velikimi kvadrati, ker pa skoraj vedno letimo le nad morjem in postane to sčasoma nezanimivo se lahko povzpnemo med oblake ali nad nje, ki pa so narejeni dokaj realistično. Da pa ne bi bila vsa stvar tako dolgočasna, poskrbijo sovražna letala (igra jih pozna kar 22 vrst!), ki jih je treba čimprej poslati v večna lovišča.

Ker je F-14 namenjen uničevanju ciljev v zraku je temu ustrezno prirejena tudi taktika. Samo letenje je tu drugotnega pomena, prvotno je iskanje ciljev na zelo zmogljivem radarju, ki omogoča pregled do oddaljenosti 200 km. Če hočemo iskati cilje na radarju, se moramo preseliti v kabino operaterja z radarjem, saj ima radar v pilotovi kabini zelo majhen doseg. Seveda samo, če ne zaupamo računalniško vodenemu inteligentemu operaterju, ki vas ustnično obvešča o dogajanju. Ko cilj zagledamo na radarju, ga označimo in računalnik ga identificira. Tarčo v dosegu orožja lahko v pilotovi kabini vidimo v posebnem oknu, ki ga lahko povečamo do

fender

20-krat. Pri pristanku je pomembno, da se letalo ujame v lovilne žice, sicer lahko zdrvite čez celo stezo v morje.

Po grafični izvedbi je F-14 FLEET DEFENDER precejšnje razočaranje. Tudi ostale nastavitve pripomorejo k dokaj slabemu vtisu. Če nimate vklopljenega afterburnerja, boste težko izvajali kakršnekoli akrobacije. V glavnem igra je brez atmosfere in žal le igra, za razliko od ostalih simulacij, po katerih vam soba smrdi po adrenalinu. Ljubitelji simulacij, ostanite pri TFX-u.

format: PC
minimum: 386DX
založnik: Microprose
zvrst: letalska simulacija
igralnost: 60%
grafika: 75%
zvok: 79%

Cannon Fodder

Kanon futer

85

"Master of Puppets I'm pulling your strings
twisting your mind and smashing your dreams
Blinded by me, you can't see a thing
Just call my name, 'cause I'll hear you scream."

Metallica:
Master of Puppets

Sensiblovci so se torej potrudili in skrpali tudi pecejaško verzijo slavnega Kanonfutra, megahita z amige. Opis dotične različice je bil v Jokerju 2/94, zato "Just the fax, ma'm," kot bi rekel Bruce Willis.

Program je videti prav tak, kot na prijateljici, škoda le, da je nazadoval slušno in igralno. Sounblasterjev zvok je sicer sam po sebi čisto v redu - ranjenci rjujejo, puške ropotajo in sploh, le da primerjave z amiginimne zdrži: super uvodni komad kar manjka in med igro ni več prelepih zvokov (škripanje ledu, šumenje vode, zavijanje morskih levov, ...), zaradi katerih je bilo vzdušje pri prijateljici res uau. Druga stvar pa je težavnost: krivulja privajanja na igro je manj dodelana kot saj veste kje: začne se totalno prelahko (do pete misije sovragi dobesedno nažigajo vate z dveh metrov, tvoji pa se obnašajo kot Ahili brez pet), okoli sedme naloge pa se odprejo vrata pekla in Satan te koj povabi na vročo limonado. Devete misije ne boste končali kar nekaj ur, vseh pa je, reci in piši, štiriindvajset! A se je Sansiblovcem najbrž zjokal levi prekat in so, dobričine, v igro vdelali trik: samo tipko return pritisneš, pa opraviš fazo.

Ampak vseeno je PC-jev Cannon Fodder mega igra, s katero se lahko, če ste pošteni (pomnite citat iz Biblije: "Duh je močan, a meso je šibko!"), skrajno namučite, a tudi nazabavate: stopnje so raznolike, grafika in animacija lepi, pomikanje zaslona cool, humorja za zvrhan koš. Pa še streljate lahko.

Sneta sekira



format: PC, amiga
minimum: 386, VGA, 2 MB
založnik: Sensible Software
zvrst: arkadno-strateška igra
igralnost: 78%
grafika: 90%
zvok: 75%

Že spet to zelje!



Bubba 'n' Stix

78





Mario in Luigi nimata pojma: prava dva sta po novem (Corovem) Bubba, nori avtomehanik z inteligenco številke svojih čevljev (kar niti ni tako malo), in Stix, mešanica med pridkano metlo in batino ponorelega grdina. Družabnika se kar na lepem znajdeta v čisto tujem svetu in se morata z arkadno spretnostjo in reševanjem ugank vrniti pred domače ognjišče - najbrž zato, da še pravočasno popravita sosedin avto.Bubba 'n' Stix je namreč eden najbolj zafrknjenih špilov, kar sem jih zadnje čase igral. Koncept je v bistvu zelo The LostVikingovski: junakom(a) je napoti kup ovir, ki jih je treba premagati deloma s sklepanjem in logičnim mišljenjem (premikanje ročic in stikal, postavljanje in uporaba predmetov), deloma s ponorelim grabljenjem po igralni palici. Bubba v zagonetnem položaju ni sam, marveč mu pomaga zvesta Stix, s katero lahko mlati po krutih sovragih, pretika vzvode, skače na sicer nedostopna mesta in sploh počne vse tisto, za kar običajne gibljive sličice uporabljajo samo okončine. Po tej plati je igra mega. Načrtovalci pa so ga pošteno polomili pri igralnosti.

Prva stopnja je vpeljevalna, v njej se igralec seznani z uporabo palice. Že druga pa je velika logična zanka, v kateri je treba pohoditi štiri stikala, da se odpre ustrezno število vrat. Stikala so seveda karseda nedostopna, da jih dosežete, pa uporabljate Stix, žogo, malo in veliko kosmato kroglo ter stekleničko odvajala (recimo). Težava je, da morate, ko gagnete, vse skupaj opraviti še enkrat - dobiti žogo in dlakovnika, teleportirati, skakati, bla, bla. Mislim, kva. A počakajte samo, da vidite naslednjo stopnjo...

Saj drugače je Bubba 'n' Stix super stvar - grafika je kot v risanki, pomikanje zaslona je lepo za zjokat, tudi zvok je cool (žal pa ne moreš izbrati učinkov in glasbe istočasno). Povrhu igra podpira igralno palico z dvema gumboma (Segino igralno ploščico, na primer) in je polna zabavnih animacij in nasploh humorja. A kaj, ko te ob igranju prime, da bi joystick, z enim ali več gumbi, pojedel in potem še ob monitor vrgel! Le za skrajno potrpežljive s kilo persena!

Prva pomoč:
BXBK4N7DD9, FCX8MWSR52.

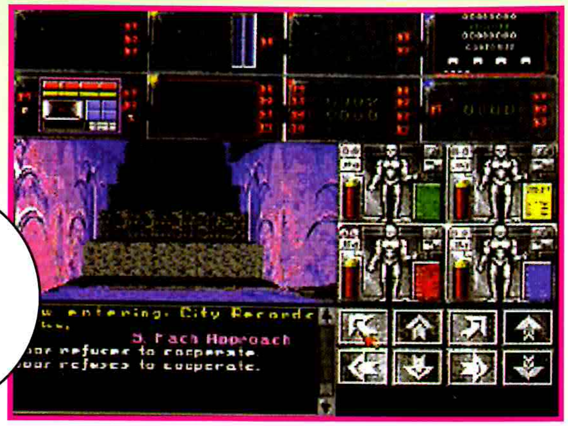
format: amiga, konzole
minimum: amiga z 1 MB
založnik: Core Design
zvrst: arkadno-miselna igra
igralnost: 55%
grafika: 90%
zvok: 75%

HIT MESECA

93

Liberation





Ena najboljših iger FRP vseh časov - Ultima Underworld, Eye of the Beholder, Might and Magic? Tudi, ampak uradno je največ prestiža pobral Captive, Mindscapova futuristična avantura, ki se med drugim kiti z nazivom najboljše pustolovščine in hkrati igre leta 1990 po mnenju britanske računalniške industrije. Tony Crowther je v slogu Davida Brabena (Frontier) nadaljevanje pisal, risal in pilil skoraj polna štiri leta. Liberation, Captive 2, je bila vredna čakanja.

Sedemindvajseto stoletje je čisto cyber (ah, spet ta izraz), bad guys so pa še vedno slabi in good guys, kaj pa drugega, dobri. Zlobneži so se tokrat podali v subtilne spletkarske vode in pri državnih organih za svoj sistem Wolf 359 vlečejo več denarja, kot bi ga smeli. Za dobro merico tipi producirajo tudi enormne količine varnostnih droidov, ki so. po domače povedano, pošteno čez les (silicij). No, in tukaj vstopite vi: kot pogumen voditelj, ki iz razdalje par tisoč kilometrov z daljincem vodi štiri bojne robote, morate rešiti vse zapornike, ki jih pozaprle zgoraj omenjene barabe, fentati nore droide in priti do dna zaroti, ki hromi deželo. Mačji kašelj, skratka.

Liberation je ogromna pustolovščina: mesto, po katerem se potikate, ima devet predelov s poetičnimi imeni tipa Epsilon, Iks in Omega, a to niso zaselki velikosti Fužin ali Šiške. Stavb, v katere lahko vstopite (če jih ne zapre postava), je malo morje, na srečo pa vam kritične točke živahno utripljejo na skenerju mesta, ki sodi v standardno opremo vaših robotov. Ti so sestavljeni podobno kot običajni sesalnik za prah iz sedemindvajsetega stoletja, torej nekaj čipov in relejev, ne preveč dobro priviti telesni deli (ki jih lahko zamenjavate, a ne med sabo) in puškice ter laserski kanončki. Sesujete lahko, kar hočete, obstajajo pa določeni osebki, ki jih ni pametno nadlegovati - če se lotite civilov, bo robote pekla vest, možje v modrem pa bodo takoj poklicali pomoč in verjemite, da ni zabavno, ko vas mesari posebna enota posebne enote zelenih baretk. Kar iz čistega miru nažiga po vas, pa je vredno zaničevanja in kile svinca, čeravno je na začetku precej verjetno, da se bo vaše moštvo kaj hitro spremenilo v staro železo (super končna sekvenca, obvezno si jo poglejte!). Liberation namreč ni FRP-jka v običajnem pomenu besede: spanje, hranjenje in podobno solato kar odmislite, roboti so močni in zdržljivi, a za popravilo rabijo rezervne dele. In ker se igra dogaja v cyberpunkovski prihodnosti, lahko dobite tudi čipe, ki jim

LESTVICE

Jokerjevih ME

Amiga
1. Cannon Fodder
2. Syndicate
3. The Settlers
4. Dune 2
5. Mortal Kombat

ST
1. Civilization
2. Street Fighter 2
3. The Chaos Engine
4. Lemmings 2: The Tribes
5. Ambermoon

Sega megadrive
1. Aladdin
2. Mortal Kombat
3. Sonic the Hedgehog 2
4. Street Fighter 2 Special Championsip Edition
5. Eternal Champions

PC
1. Dune 2
2. Doom
3. Civilization
4. Wolfenstein 3D
5. Formula One Grand Prix

Nintendo SNES
1. Super Mario All-Stars
2. Super Mario Kart
3. Starwing
4. Aladdin
5. Street Fighter 2 Turbo

Gameboy
1. Super Mario Land 2
2. Zelda: Link's Awakening
3. Super Mario Land
4. Garfield
5. Tetris

Izžrebani glasovalci

1. Žiga Lipar,
Krvavša c. 7,
64207, Cerklje na Gorejnskem
Nagrada: igra Harpoon v. 1.2.1

2. Luka Baučar,
Trnovska 10, 61000 Ljubljana
Nagrada: igra Battlechess 4000

3. Janko Pirc,
Novi dom 9, 61420 Trbovlje
Nagrada: Enoletna naročnina na Jokerja

Nagrade podarja Alpress.

povečajo sposobnosti - samo vsadite jim jih, pa je. Sicer pa je to tudi nujno, če nočete predčas(t)no končati v jarku bližnjega bara. Špil je namreč sestavljen iz misij, položaj pa lahko, podobno kot v Captivu, posnamete samo med njimi. Uporabniški vmesnik je dodelan in robote je precej lahko nadzorovati. In zdaj bi lahko naložil o oh in sploh grafiki, kar je sicer res, pa ne bom, ker je to relativno. Po prenosu na trdi disk vam Liberation namreč ponudi opcijo, da prek poligonov nalepite nove teksture, če se vam zdi, da igra teče prepočasi ali da imate bolj močno mašino, kot igra predvideva. Največ izbire vam da opcija, s katero dobite dodatnih 14 MB tekstur (običajna A1200 se bo trudila več kotpet ur!), nakar so objekti videti še boljši (logično) in se premikajo še počasneje, če nimate hitre prijateljice. Zato dobro premislite, preden se tega lotite, ali pa izberite manjšo količino tekstur.

Ampak tudi po običajni inštalaciji je program videti bombastično dober, pa še kup različnih konfiguracij videza zaslona vam dopušča. Žal se Tony ni odločil za prostodrseči način premikanja (Ambermoon, Ultima Underworld),



zato Liberation spominja na Hired Guns in EOB, a morete za spremembo pogledovati tudi gor in dol ter po diagonali in se tako tudi premikate. Igra je raznolika kot le kaj, saj se lahko vozite sem in tja z javnimi ter zasebnimi prevoznimi sredstvi, hodite po cestah in pod njimi, se potikate po stavbah, srečujete najrazličnejše (bolj poligonske) osebe in se z njimi pogovarjate, in še in še.

Ne vem sicer, ali bo Liberation pobrala toliko nagrad kot Captive, a je vsekakor na dobri poti - velikanska je, tehnično odlično narejena in bo ljubiteljem FRP-jk dala veliko ur užitka. In še nasvet: ne postavajte pred avtomobili. Kot v resničnem svetu, so zelo trdi tudi v Liberaton...

Sneta sekira

format: amiga, amiga CD32, PC
minimum: amiga z 1 MB
založnik: Mindscape
zvrst: pustolovščina/FRP
igralnost: 85%
grafika: 90%
zvok: 75%



GA 20

Mesto	Naslov	Založnik	Prejšnji mesec
1.	Dune 2	Virgin/Westwood	1.
2.	Doom	Id Software	2.
3.	Civilization	MicroProse	6.
4.	Syndicate	EA/Bullfrog	5.
5.	Cannon Fodder	Sensible Software	13.
6.	Wolfenstein 3D	Apogee/Id	11.
7.	Formula One Grand Prix	MicroProse	4.
8.	Mortal Kombat	Virgin/Acclaim	14.
9.	Sam and Max	LucasArts	9.
10.	Police Quest 4	Sierra On-Line	-
11.	Day of the Tentacle	LucasArts	3.
12.	Master of Orion	MicroProse	-
13.	Prince of Persia	EA/Broderbund	16.
14.	Sim City 2000	Mindscape/Maxis	18.
15.	The Settlers	Blue Byte	-
16.	Epic Pinball	Epic MegaGames	-
17.	Flashback	U.S. Gold/Delphine	-
18.	Pinball Fantasies	21st Century	-
19.	Prince of Persia 2	EA/Broderbund	-
20.	Eye of the Beholder 3	SSI	-

Izpolnjeno glasovnico pošljite do srede meseca. Vsak mesec bomo z računalniškimi igrami in drugimi nagradami nagradili tri izžrebane glasovalce.
Za jokerjevih Mega 20

Tri igre, ki jih v zadnjem času najraje igrate:

1. (tri točke) ....

2. (dve točki) ....

3. (ena točka) ....

Vaš računalnik ....

Ime in priimek ....

Naslov..........

HITS & SHITS

89

Comanche Maximum Overkill Enhanced

Pred letom in pol je izrastek Electronic Artsa, imenovan Nova Logic, dvignil obilo prahu s helikoptersko simulacijo Comanche Maximum Overkill. Čeprav so tisti tapravi 'simulatorji' nad igro vihali nosove, češ to ni simulacija, ampak navadna arkada (simulacija je namreč za nekatere samo igra, ki ima več kot tri strani tipk), so vsi morali priznati, da je tehnično igra nad vsemi dotedanjimi simulacijami.







V začetni verziji Comancha je bilo borih 20 misij, zato je kmalu sledil Mission Disk 1: White Lightning s 30 misijami. Za veterane pa so izdali še dodatnih 40 misij z imenom Over the Edge. Pred kratkim pa je izšel še Comanche Enhanced z vsemi misijami, posebej pa so dodali še skupek desetih najnovejših pod imenom Operation Zephyr. Vsega skupaj je na disku 100 misij zaceno, ki pa je le malo višja, kot je bil Comanche ob izidu. Seveda še zmeraj vodite orožje 21. stoletja, imenovano Boeing Sikorsky RAH-66 Comanche. Je pa zato toliko novih sovražnikov: nekaj vrst tankov in helikopterjev, SCUD rampe, katjuše, čolni, amfibije, hoverkrafti... Ogromno je tudi novih terenov od gozdov pa do puščav. Dodano je tudi vreme. Lahko sneži, dežuje ali pa piha s tako močnimi sunki, da vam premetava helikopter. Izboljšana je tudi glasba in zvočni efekti.

Misije so postale dosti bolj raznolike in razgibane. Letite lahko v celem roju helikopterjev in takrat vam ni treba niti vzleteti, ker vse opravijo drugi. Izredno zanimove so naloge, ko morate demolirati konvoj tovornjakov ali pa biti zračna podpora za vašo tankovsko divizijo. Tisti, ki pa imate po pomoti dvanajst prstov, pa lahko sami spuščate toplotne vabe (prej je bilo to namreč avtomatično). Samo ena stvar še manjka Comanchu do zares idealne simulacije: ostanki razbitega železja. Sicer pa bodo mogoče v naslednjem stoletju 20 mm naboji tako močni, da bodo tank kratko malo zbrisali s obličja Zemlje.

format: PC, CD-Rom
minimum: 386DX
založnik: Nova Logic/EA
zvrst: simulacija

igralnost: 95%
grafika: 90%
zvok: 87%

Febo

Christopher Kolumbus

Ah, raziskovanja: najsi gre za odkrivanje novih celin, stikanje po zapuščenih kleteh in prašnih podstrešjih, ali pa le za raziskovanje oblin nam drage osebe, raziskovanja so zmeraj razburljiva in zabavna in včasih celo nevarna. Le kaj je mislil Kolumb, ko se je podajal na odprtomorje Ameriki naproti? Je morda pričakoval hamburgerje in Coca-Colo. Nope! Dragi Kolumb ni imel razvite domišljije, saj je iskal Indijo. V pričujoči igri pa Indija ni niti omenjena, prav tako pa tudi ne Coca-Cola in McDonald's.Pa kaj potem, glavno je raziskovanje, pa čeprav naletimo le na tuje civilizacije, kopico sovražnikov z koloni zacijskimi težnjami, ter nenazadnje še na pokvarjeno birokracijo.



Kolumbus je še ena igra nemških programerjev, ki se ukvarja z trgovanjem. Teh je v prejšnjih letih bilo res veliko, od 1869 in Conquestador do Patrizierja. Igra je izredno enostavno zasnovana, rdeča nit poteka nekako takole...Na začetku dobite ladjo, na katero vkrcate posadko, denar, živež, ter morda še vojsko. Odpravite se proti "terri incogniti," kjer slejkoprej srečate kako vasico, polno domorodcev. Z malo truda jo zavzamete, v njo namestitedel posadke in denar. Za pridobivanje kapitala je priporočljivo blizu mesta postaviti kakšno plantažo sladkorja, bombaža, ali pa morda sladkorja. V primeru, da vasico obkrožajo gorovja, pa lahko postavite rudnike, v katerihpriseljenci kopljejo zlato, srebro in v zadnjem času tako priljubljen bron. Postavite lahko še cerkve, pristanišča in trdnjave, ki pa bodo vplivale le na število prebivalcev in utrjenost kolonije. Ko pridelane surovine alirude pripeljete v domače pristanišče, kjer jih po oderuških cenah prodate, lahko nabavite še več vojske, čez čas kakšno od novejših ladij, lahko pa

Zeppelin



Nemci so vedno bili nekaj posebnega in ko se je ves svet še s konji prevažal in je bil avtomobil bolj stvar, na katero si obesil hupo, so oni sedali v cepeline in se dvigali med oblake. Peklenski žur je bil seveda, če je bil na krovu kak kleptoman ali strasten kadilec, ampak to ni nikogar motilo. Dokler ni zletel v zrak in še kam Hindenburg in se je folk vseeno malo zamislil: cepeline so ročno zmetali v star helij in se preusmerili na letala, svojo pogruntavščino pa vpisali v anale zgodovine. Da se ne bi slučajno kak brihten Anglež spomnil in zahteval patent zase.

V nemški igri Zeppelin: Giants of the Sky boste lahko kot ponosen lastnik cepelinške družbe podoživeli celotno obdobje, ko so na nebu kraljevale te velikanske naprave. Pod (nad) sabo imate na začetku samo eno mašin'co, zdotekanjem kapitala pa si lahko zgradite orenk d.o.o., ki prevaža tovor in potnike po rednih in izrednih linijah. Razen s prevozi služite marke s propagiranjem (na ogrodje cepelina dovolite nalepiti EPP sporočilo) in rekordnimi poleti, za katere dobite od 50.000 mark navzgor in senzacionalen članek v dnevnem časopisju. Kapital pa kajpak tudi odteka: cepelin(i) potrebuje(jo) gorivo, vodo in plin, njihovi sestavni deli se obrabljajo kot ponoreli,če ne izpolnjujete pogodb, vas tepejo kazni, banke vlečejo mastne obresti na posojila, kri vam sesa razvojni oddelek. Kot da vse to ne bi bilo dovolj, pa se podite še za neko ženščino (she's NOT a babe!), ki jo hočete navso silo poročiti.

Zeppelin nima novega koncepta, saj sem zelo podobnega srečal že v pradavnem amiginem Ports of Call. Je pa zato izvedba kar dobra in igra ne zahteva močnega računalnika. Celotna grafika je v visoki ločljivosti in dveh barvah, da se počutiš, kot da bi bral kakšen kajzerjev časopis, posebno fino pa je, da igra ni pretežka in jo lahko igrate ure in ure, če ste nad to zvrstjo navdušeni. Z minevanjem časa pa program razgrinja tudi pisano podobo zgodovine začetka tega stoletja - kdo še pravi, da se ne da iz špilov ničesar naučiti?

format: PC, PC CD-ROM
minimum: 286, 640 KB, VGA
založnik: Ikarion
zvrst: trgovska simulacija
igralnost: 75%
grafika: 75%
zvok: 60%

74





Lepe pozdrave od lačnega Franza!

tudi razširite kolonije. Komaj pa vse lepo steče, že se pojavijo pohlepnipomorščaki, ki vam zavzemajo kolonije, ropajo ekspidicije ter potapljajo ladje. Potrebno bo torej razviti nekaj novih orožij, jih vkrcati v bojno galejo in porušiti matična mesta tem nestrpnežem, ki ne znajo zajeziti svojihčustev do vas.

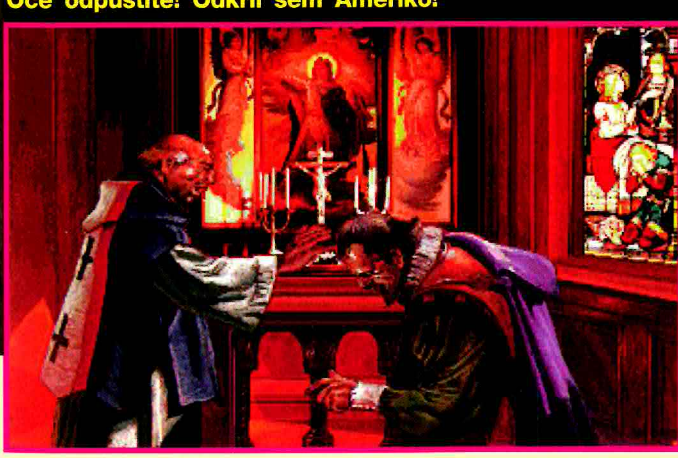
Igra se kar lepo razvija, vrstijo se novi izumi, npr. muškete, puške...Center vsega je vaše izhodiščno mesto, kjer je kar nekaj zanimivih stavb. Pri bankirju lahko vzamete kredit, prestavite denar na ladjo, pri trgovcu prodajatein kupujete stvari (čudno,ne?), medtem ko je najbolj zanimiv kraj kajpak krčma (yeah), kjer kljub višjim cenam alkohola spoznavate vohune, najemate mornarje in vojake, če imate srečo, pa lahko popijete kakšen grog še s piratom,ki se rade volje pridruži vašemu ladjevju. Ne smem pozabiti še na ladjedelnico, kjer lahko ladje popravljate, kupujete, prodajate, jih opremljate z kanoni...

Tukaj je še nekaj nasvetov za nadebudne pomorščake: najbolje je vzeti Francoze, ker so najbolj cool, na potovanje obvezno vzamite vodo in hrano, če ste kupili topove, pa bo potreben še smodnik in topovske krogle. Bombažneplantaže postavljajte na ravnice, sladkorne pa ob vodi. Vedno kontrolirajte kapaciteto skladišč...

Kaj reči na koncu? Igra je dobra, zelo zanimiva, posebej, ko se začno stvari premikati, njena največja napaka pa je, da je v nemščini (vsaj testirana verzija).

Štajerc

Oče odpustite! Odkril sem Ameriko!



71

format: PC
minimum: 386
založnik: Software 2000
zvrst: simulacija trgovanja
igralnost: 80%
grafika: 60%
zvok: 56%

KONZOLE

Battletoads in Battlemaniacs

Zvrst:
arkadna igra
sistem:
SNES

87

Krote so spet popenile in rešujejo svet, pa če jih ta potrebuje ali ne. Tokrat je vsega kriv njihov prijatelj, genialni profesor, ki je skonstruiral revolucionarni navidezni svet iger. A glej ga vraga, liki iz tega svetanenadoma oživijo, ugrabijo doktorjevo hčer in za dobro mero še eno od krot ter mrknejo. Pa naj še kdo golsne, da navidezna resničnost ni nevarna stvar.



Preostala žabona, Pimple in Rash, gresta seveda koj v napad. Na prvi stopnji v slogu Golden Axe najprej premlatita vse mutirane podgane, krave in začarane okostnjake, preskočita kup prepadov, se izmakneta vsem kroglam lavein opravita še s kamnitim prascem, ki ju hoče na vsak način sprešati (namig: žival s skokom nikoli ne doseže roba zaslona). Drugi nivo se odvija v deblu velikanskega drevesa in je poln mušic, kač, miši, ventilatorjev inrobotov - običajnih stvari, ki jih vedno najdeš v velikanskem drevesu pač. Sledi stopnja bonus s pobiranjem kegljev (super grafika!), nato pa morilski četrti nivo, kjer si kroti omislita skuterja in se nato izogibata pojavljajočim se zidovom. Potem pride na vrsto malo poskakovanja in izogibanja, čisto na koncu pa še pojanje z različnimi prevoznimi sredstvi, dokler se tudi glavni negativki (ni Shannen Doherty) ne zvrti. Je pa do tja kar dolga pot.

Battletoads in Battlemaniacs je polna kar originalnih prijemov, odlične grafike in zvoka, pa še s prijateljem ali prijateljico lahko igraš. Tole je ena boljših arkad, ki sem jih pregledal zadnje čase in pravi greh bi bil,če boš pustil, da bojevite krote kar tako odskačejo svoj zadnji krog.

Parodius

Zvrst:
arkadna igra
Sistem:
SNES

65

Kdo ve, kakšno mnenje bi si o Zemljanih ustvarili Zunajzemljani, če bi jim prišla v roke takšnale vesoljska morija, kot jajce jajcu podobna tisočem drugih vesoljskih morij. Jaz vem: porazno. Mislili bi si: tile Zemljaniso total paranoični, povrh tega pa še tako glupi, da mislijo, da sploh ne vemo, kaj se grejo. Zanima me, ali so avtorjem iger res že popolnoma pošle dobre ideje, ali pa se samo delajo, da so jim pošle. No ja, recimo, dani res ne eno ne drugo, ampak samo to, da jaz ne štekam Parodiusovih globin. Poglejmo, za kaj gre. Rešiti je treba mamko Zemljo - katerič že! Pisalo se je davno leto 1993 in Zemljani so si samo še nabirali bogastvo in ničdrugega. Mame so se skupaj z očeti cel dan greble za denar, in užaljeni malčki so si jih nadomestili z računalniki. Sledi seveda Sodoma in Gomora. Zemljo v takšnem dekadentnem stanju ugrabi nekakšna apokaliptiča hobotnica,ki je tako pri sebi, da planet mimo objame s svojimi sluzastimi lovkami. Ker imate kot dežurni odrešenik že od prej same slabe izkušnje z raznimi Marsovci, se je pogumno, a previdno lotite. Na srečo imate nekaj dobrih starihprijateljev. Skupaj z Vicom Viperjem, Twin Beejem in Pentarom pomagate Parodiusu, ki je med drugim tudi mali, neškodljivi sin velike hudobne hobotnice. Oboroženi ste z celo vrsto orožij in ščitov. Celotna operacija je izrednopreprosta. Leteti je treba v desno - prosim, zapomnite si, samo v desno! - in postreliti naspro-ti prihajajoče glave. Bonusov in podobnega je kot vedno dovolj na zalogi. Če boste pri tej igri odkrili čare, ki jih jaz nisem,blagor vam. Vseeno pa niti za trenutek ne pozabite, da vas, medtem ko streljate tiste glave, na nekem daljnjem planetu prav lepo vidijo in se nesmrtno zabavajo ob vašem početju.



Nigel Mansell's World Championship

Zvrst:
arkadna simulacija
Sistem:
SNES

68

Pameten dečko, tale Nigel, kar v Ameriko jo je pobrisal. Pa mu ne bi bilo treba: ljudje, ki so kupili Gremlinovo igro z njegovim imenom, mu najbrž ne bi kojci remodelirali mustač. Nigel Mansell's World Championship je namrečkar cool arkadna simulacija z obiljem opcij in dobro igralnostjo.

Opcij je res veliko, saj lahko vozite posamezne dirke, celotno sezono, proge preizkušate sami ali z Mansellom kot oprodo, lahko se podpišete in tekmujete za "svojo" državo ter izbirate med štirimi konfiguracijami gumbovna joypadu, od katerih je eden prirejen celo za tiste, ki raje plešejo po križcu z desnico. Pred dirko nastavljate krilca, gume in način prestavljanja (avtomatičen ali ročen), nato pa se kvalificirate ali štartate kar nablef. Med dirko program simulira vremenske neprilike in ustavljanje v boksih, kjer pa lahko menjate le gume. Goriva ali merilca poškodb namreč ni, kar igranje precej olajša. Zagrebenim pa to ne bo všeč.

Na trenutke je sicer med vožnjo dolgčas, a se da preživeti. Enoličnost skuša igra pregnati z obiljem pokrajin in ozadij ter gladkim pomikanjem zaslona, vendar ji manjka nekaj več gibanja gor-dol in hkrati levo-desno terspodoben zvok - namesto rjovenja mogočnega motorja bolidi samo nemočno prdijo, ob višjih obratih so pa sploh čisto evnuhovski. Pa še načina za dva igralca ni.

Nigel Mansell's World Championship je kar dobra igra, če imate radi formul'ce, vendar pa je Super Mario Kart s svojim Mode 7 daleč spredaj. Nigel bi bil šele moja druga izbira.



DOMAČA SCENA

The Simpsons: Bart vs. the Juggernauts

Zvrst: arkadna igra
Sistem: game boy

55

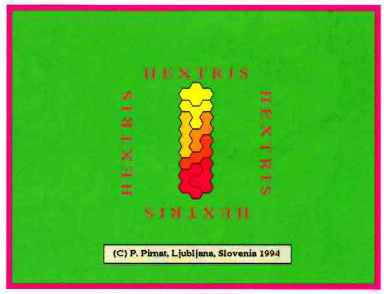


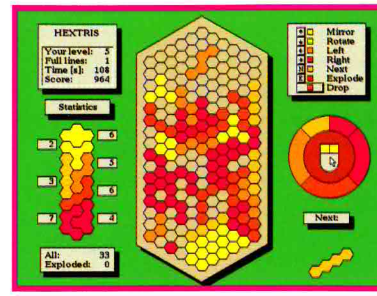
Če vam je dolgčas in nimate kam s samim seboj, lahko greste zaradi mene tudi v Springfield in se preizkusite v raznih norih športih. Jaz sem se že in so me z bojišča odnesli na nosilih - pa ne zato, ker bi me kdo knockoutiral,ampak zato, ker sem od dolgočasja zaspal. Razkoračil sem se sredi springfieldske arene, se izprsil in se v vlogi Barta pomeril s slavnimi Juggernauti. Že prvi hip mi je nekaj reklo, da proti meni nimajo nobene možnosti.Še posebej, ker so bili boji možati, in ti nihče ni zameril, če si koga melce preveč lopnil po betici - kar mojemu temperamentu nadvse ustreza. Ampak vseeno, zdehati sem začel že po dveh minutah. Poskusil sem se v več disciplinah,recimo v rolkanju in še v neki čudaški zadevščini, pri kateri sem se moral prebijati do nasrotnikovega gola tako, da sem skakljal po nekakšnih ploščah. In če sem stopil s plošče, me je scvrla elektrika. Poleg tega se je razporeditev plošč stalno menjala. In čim bolj sem skakljal, tem bolj sem zdehal. Pri rolkanju je bilo še slabše. Spustil sem se po strmini, poskušal kdove zakaj doseči največjo hitrost, pri tem pa sem moral jesti picein se izogibati nekakšnim rokam, ki so lezle iz tal kakor deževniki in me skušale zgrabiti za nogo (bile so, domnevam, blagajničarkine). Na koncu sem moral še skočiti - si predstavljate: z vsemi tistimi picami v trebuhu! Še pikantna podrobnost: moja trenerja sta bila (in bosta najbrž tudi vaša) Marvin Monroe in Captain Murdock. Tadva skrbita za tekme, denar, in da je dolgčas še večji, vseskozi tečnarita. Vse skupaj torej ni vredno piškavegaoreha - ker si iz piškavega oreha lahko narediš dvoje miniaturnih jadrnic in jih na cvirnu voziš gor in dol po luži, kar je vsekakor bolj zabavno kot takšnale igrica. Ali povedano strokovno: zadeva je na ravni osembitnih kavnih mlinčkov.

Konzul

HEXTRIS

Simfonija šestih robov





SERGEJ HVALA

Tetris ima že n-klonov, od zelo dobrih (Block Out) do bedarij tipa Faces...Tris, ampak **Hextris** se gotovo uvršča v zgornjo polovico. Pa še plod domačega dela je: igro je namreč v programskem jeziku C napisal **g. Primož Pirnatiz** domžalske Inee. Podoben program smo sicer že imeli priložnost videti, ampak Hextris ni neka brezzvezna kopija.

Primož za osnovo ni vzel kvadrov, ampak šesterokotnike, kar naredi igro precej bolj zafrknjeno, kot je običajen Tetris. Igralna površina je tako satovje 11*16 šesterokotnikov, izvedba pa je enaka: z vrha padajo različniliki, ki jih je treba postavljati tako, da formirajo polne vrste. Te potem izginejo in vsa konstrukcija se prestavi vrsto niže. Vse skupaj traja, dokler v "vodnjaku" ni več prostora za nove like.

Oblik, ki padajo z vrha, je sedem in so zelo dobro zamišljene; kot pri Tetrisu pa je potrebne dosti vaje, da obračanje in postavljanje postaneta intuitivna. Primož se je kar potrudil in v program zapekel dovolj opcij, da se človek posveti igranju in ne mešetarjenju po tipkovnici. Like lahko premikate levo in desno, obračate in zrcalite po vodoravni ter navpični osi, mečete z višine, če se vam ne ljubi čakati, in celo raztreščite na sestavne dele, ko nesrečneža res ne morete postaviti prav nikamor. Dodatna opcija in hkrati posebnost je krog, ki rabi za nadzor z miško: čeprav je po moje igranje s tipkovnico dosti bolj praktično, bodo Oknaši opcijo najbrž pograbiliz vsemi štirimi. V tem načinu z levim in desnim miškinim gumbom like obračate in zrcalite, vse ostalo pa opravite z dotikanjem robu - tipkovnice se vam še dotakniti ni treba.

Poleg podganjega krogca in polja samega so na zaslonu še števci točk, časa, polnih vrstic, postavljenih in raztreščenih likov ter težavnostne stopnje (0-9). Tu je tudi znana opcija Next, ki pokaže, kakšen je naslednji lik,in tabela s tipkami in njihovimi funkcijami.

Splošna podoba Hextrisa je zelo dobra, čeprav me je nekaj stvari (stvarčic) le zmotilo. Tako na primer iz Hextris, kot iz Tetrisa, s pritiskom na ESC odfrčite naravnost v DOS, od koder ga je treba nato naložiti še enkrat:bolje bi bilo, če bi odleteli na izbirni zaslon, v ukazno vrstico pa s kako drugo tipko ali kombinacijo. Nasvet: imejte naložen Doskey. Drugič, opcijo Next je Primož postavil v spodnji desni kot; kot strasten tetroman si na podzavestni stopnji igranja nekaj časa nisem mogel vbiti v glavo, da Next ni več zgoraj levo. Morda bi bilo bolje, če bi bil tam, kot pri Tetrisu. In tretjič, čeprav je grafika funkcionalna (visoka ločljivost, 16 barv), bi bila igra komercialno bržkone uspešnejša z nekaj dodatnimi pisanimi zasloni in podporo za soundblaster, saj zdaj samo piska. Ampak dobro, to je pač samo moje mnenje - CD-ji so me čisto pokvarili,

So pa to bolj kozmetični popravki: igralno je Hextris zelo nalezljiv in gotovo ga bodo imeli radi vsi, ki obožujejo Tetris, pa čeprav se bodo morali za visoke rezultate kar potruditi, tako zaradi privajanja kot zaradi zahtevnosti.

G. Pirnatu smo dali naslov ameriškega Spectrum HoloBytea, založnika, ki je doslej izdal kar nekaj Tetrisovih klonov, in mu zaželeli vso srečo. Hextris bo treba pred morebitno izdajo grafično in zvočno najbrž še izpiliti, ampak važno je, da je srce zdravo - karoserijo se že dobi.

DOMAČA SCENA

JOKERJEVA MAMA POMAGA



Police Quest IV

Pa pravijo, da so dobri polcaji samo moški. Sama sem rešila Police Quest IV v eni uri in še to z levo roko, z desno sem namreč lupila krompir.

Začnimo kar lepo po vrsti. Najprej se na začetnem prizoru pogovorite z vsemi in nato poglejte truplo. Naredite s zapisek o truplu in o cigaretnem ogorku. Nato si prepišite še grafit s stene. Iz avta vzemite vaše orodje.S kredo označite položaj trupla in cigarete. Nato odprite kontejnar in poglejte truplo. Policajki ukažite naj fotografira trupla.

Naslednji dan v pisarni izpolnite poročilo, vzemite fotografijo iz predala in sporočilo iz koša. Prižgite računalnik. Številka je na znački, geslo pa dobite na fotografiji. Preberite podatke o bandi Rude Boys.

Pred stavbo odrinite reporterja in se odpeljite v mrtvašnico. Pokažite značko tajnici in vzemite osebne stvari umorjencev.

Pojdite k družinu ubitega policaja. Ženi izročite moževe stvari. Ko oddide, odpreite omaro in iz suknjiča vzemite tablete.

Na akademiji izpolnite prijavnico, plačajte in se urite v streljanju.

Vrnite se na kraj zločina. V trgovini kupite jabolko in lepilo. Pogovorite se z raperjem. Na dvorišču preglejte steno in našli boste 16 nabojev. Zrahlajte jih z nožem in jih nato s pinceto spravite v vrečko. Punčki, ki seigra na ulici, pokažite značko in ji poklonite jabolko. Mami ubitega dečka izročite njegove stvari.

Na policiji v kleti oddajte lepilo in tablete. V četrtem

nadstropju oddajte še naboje. Vrnite se v pisarno in počakajte na telefonski klic.

Vrnite se k raperju. Ko postane vroče, počepnite za avto in oblečite neprebojni jopič. Vzemite shotgun in dajte vetra zamorcem.

Tretji dan zopet napišite poročilo o streljanju. Pojdite v klet po pištolo. Pr hiši, kjer je bila umorjena policajka, preiščite grmovje. Našli boste rdeč čevelj. Pokažite značko stražarju. Vprašajte Yo Moneya o sovražnikihin pokažite čevelj njegovi punci.

V mrtvašnici povprašajte o truplu policistke, potem pa v računalnik v pisarni vtipkajte ime, ki ga je omenil Yo Money (Walker). Odpeljite se k gospodu Walkerju. Utišajte mu radio. Ko prinori punca, pomerite nanjo s pištolo,jo spravite na tla in vklenite.

Zopet vas na pisalni mizi čaka sporočilo in ga preberite. Vrnite se k ženi pokojnega kolega. V baru vzemite preste iz posode in tretji dan se konča, hkrati pa tudi težja polovica igre. Če pa boste imeli probleme, most zdihljevvabi...

Jack in the Dark

Joker:"Mami, mami! Poglej kaj imam, Alone in the Dark 2 in zraven sem čist zastojn dobil še igrico Jack in the Dark. Daj, pomagaj, mi jo rešit. Ne vem kako se znebiš hudobne lutke, ki oživi, ko vržeš kovanec v avtomat zabombone."

Mama:"Končno si se lotil ene sebi primerne igre. Seveda ti jo bom pomagala rešit. Lutki pred noge polij olje iz svetilke."

Čez dva dni...Joker:"Mami, kaj pa zdaj, ko me napadejo tri hudobne igrače?"

Mama:"Odpri skrinjo, vzemi boben in bobnaj poleg skrinje. Igrače morajo same skočit vanjo."

Čez pet dni...Joker:"Mamiiii, kako bi stražarja pred zaporom zvabil stran?"

Mama:"Postavi kozmetični kovček sredi sobe in igra je končana."

Čez en teden... Joker:"Mami, kako naj utišam grdo glavo, ki skače iz škatle?"

Mama:"Daj bombone in sladkorno palčko pred škatlo in uporabi ogledalo."

Čez tri dni...Joker:"Hura rešil sem igro. Mami, daj pomagaj mi še z Alone in the Dark 2, pa z Quest for Glory 4 in Dragonsphere."

Mama: "Drugič..."



Amiga:

James Pond 2 AGA:

na začetnem zaslonu vpišite O.S. FRIENDLY in pritisnite M za opcije.

Alien Breed 2:

098654 - 378829 - 10 ključev, 10 življenj, 736363 - 50.000 kreditov.

NES

Mario Kart:

pojdite v način Time Trials in namestite puščico na dirkališče Mushroom Cup. Nato pritisnite zaporedoma L, R, L, R, L, L, R, R, A. Lahko boste igrali Special Cups!

SNES

Super Empire Strikes Back:

3. WDWDWB, 4. CSPTNP, 5. NSRSCC, 6. WFFBJTB, 7. BHRDHL, 8. HMGPWJ, 9. LDGLTJ, 10. LWFBG, 12. WWWDN, 13. WBWHRW, 14. NCCGSP, 15. GLTTDJ, 17. GJBHNF, 18. MCDGRJ, 19. PGPNMG, 20. NGMSJB, 21. RLMSWJ,22. MBRCGB, 23. SWPMSS.

Battletoads in Battlemaniacs:

na naslovnem zaslonu pritisnite skupaj gumbe dol, A, B in Start. Namesto treh boste imeli na začetku pet življenj.

Pocky and Rocky:

na zaslonu Player Select pritisnite skupaj X in Y. Pritiskajte ju še naprej in pritisnite štirikrat B, štirikrat A, spet štirikrat B in nato A, B, A, B, A, B, A, B ter Start. Pojavil se bo zaslon, kjer bostelahko izbrali stopnje.

Wolfchild:

preigrajte prvo stopnjo, premlatite šefa in ko vaš junak dvigne roko v zmagoslavju, pritisnite skupaj A, B in Start. Ostali boste neranljivi, dokler ne poberete energije.

Megadrive:

Aladdin:

pavzirajte igro in pritisnite A, B, B, A, A, B, B in A, če želite skočiti na naslednjo stopnjo.

PISCI, POZOR!

Izid razpisa "IŠČE SE" bo zaradi velikanskega števila prispevkov, ki jih še prebiramo, objavljen v naslednji številki Jokerja.

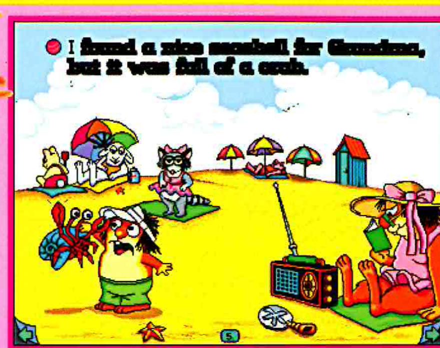
Just Grandma and Me

82



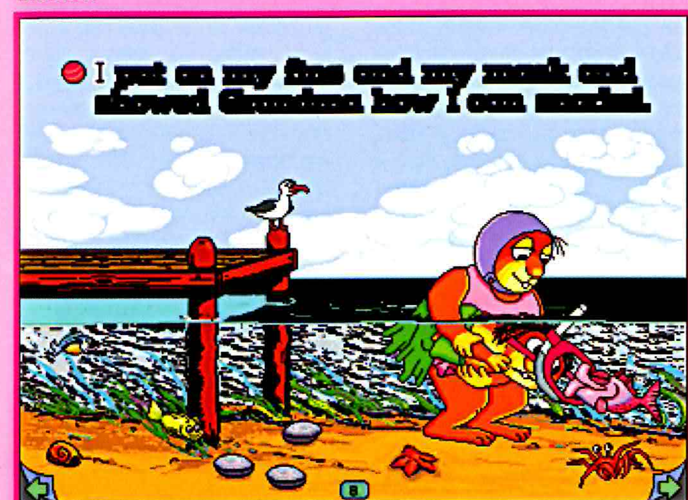
format: PC CD-ROM, macintosh CD-ROM, CD-I
minimum: 386SX, 4 MB, SVGA 640*480/256, sounblaster/pro/pro audio spectrum 16, thunderboard ali Tandy MPS Sound, miška, trdi disk, Windows 3.0 z Multimedia Extensions ali Windows 3.1
zvrst: interaktivna slikanica
založnik: EA/Broderbund
igralnost: 85%
grafika: 92%
zvok: 90%

Ameriške smrklje in smrkavci so bržkone že tako razvajeni, da se jim ne da več brati in jim morajo roditelji vse servirati na računalniškem zaslonu. Broderbundova serija Living Books je ubrana prav na to struno: Just Grandma and Me je elektronska slikanica, izboljšana z govorom, zvočnimi učinki in zabavnimi animacijami, ki se sprožijo, ko gledalec poklika določeno točko na zaslonu.



Ej, daj me dol, bom še zardel!

Prva "živa slikanica" teče iz zornega kota vnučka, ki se s svojo babico odpravi na plažo. Dogodivščine se seveda kar vrstijo - že pred hišo je drevo, ki vre od takih in drugačnih ptičev, na plaži je pa sploh veselo. Maliposkuša postaviti sončnik, opere klobase v morski vodi, išče školjke, se uči plavati in potapljati, gradi peščene gradove in še in še, zvečer pa se z babico utrujen zvrne v domačo posteljo. Vse besedilo prijazen glas prebere v angleščini, španščini ali japonščini, zvočni učinki so digitalizirani in vzdušje je sploh super.



Oh, ljubim te, ljubim te, ljubim te...!

Da ne bi bil program kar tako "vkup sklamfan", so pri Electronic Arts povabili v goste Mercerja Mayerja, priznanega ustvarjalca slikanic za otroke: grafika je zato čudovita, tudi sicer pa program teče v visoki ločljivostiin pod Okni. Tehnično je Just Grandma and Me skrajno profesionalno izdelan program, v škatli pa skupaj z laserskim diskom dobite še prijetno slikanico.

Največja in hkrati pravzaprav edina pomanjkljivost tega ljubkega CD-ja pa je, kolikokrat lahko greš skozi zgodbo, preden se naveličaš. Čeprav je program namenjen otrokom od treh do osmih let, ki se bodo čudili vsaki animacijiob kliku, bo vsega lepega enkrat konec - žal neizogibna lastnost vseh slikanic, ne samo elektronskih. Za tisti čas, ko še ni počil lonec in pravljice še ni konec, pa je Just Grandma and Me vsekakor odlična izbira.

The Classic Lotus Trilogy

84



format: amiga CD32
minimum: amiga CD32
založnik: Gremlin Graphics
zvrst: zbirka arkadnih simulacij
igralnost: 92%
grafika: 80%
zvok: 85%



Igre za amigo CD32 počasi, a vztrajno kapljajo. Za podporo se je odločil tudi Gremlin in njihov prvi korak je zbirka treh megapopularnih arkadnih simulacij vožnje na prijateljici. Na disku The Classic Lotus Triloy so Lotus Esprit Turbo Challenge, Lotus Turbo Challenge 2 in Lotus 3: The Ultimate Challenge ter melodije, ki rolajo s CD-ja in igram dajo še boljše vzdušje.

Lotusi posebne predstavitve najbrže ne potrebujejo, a vseeno: Turbo Challenge je klasična dirka v krogu z omejenim gorivom in boksi, kjer vam popravijo poškodbe, a čeprav je že krepko osivela, se še vedno drži tako v grafičnemkot v igralnem pogledu. Lotus 2 je najboljši v trojici; v njem se ne podite več po dirkališčih, ampak po avtocestah, vsak odsek pa je treba prevoziti v določenem času. Na poti vas čakajo nori vozniki, muhasto vreme, raznolikepokrajin in tako naprej, najboljša pa je igralnost: Lotusa 2 se res težko naveličaš. Trojka, The Ultimate Challenge, naj bi bila najbolj dodelana v kolekciji, a samo, kar se tiče dobrot: asfalta v maniri Lotusa 2 je še več,v program pa je zapečeno tudi orodje RECS, s katerim lahko izdelate tri trilijone (!) različnih lastnih prog. Igralno pa malce šepa in zato ostaja Lotus 2 na prestolu, od koder ga ni spravil niti Jaguar XJ-220.

The Classic Lotus Trilogy je odličen disk, na katerem dobite za običajno ceno dva zelo cool in en vrhunski špil, vsi pa so za povrh še zvočno izboljšani. Lopatover sicer - a skrajno dober.

61

Lost in Time



format: PC, CD-Rom
minimum: 386DX
založnik: Coktel Vision/Sierra
zvrst: pustolovščina
igralnost: 50%
grafika: 77%
zvok: 85%

Coktel Vision, francoski del Sierrine familije, hoče očitno prav tako s časom naprej. Poleg tega, da so njihove igre po tehnični plati na dokaj visokem nivoju, so jih začeli izdajati še na CD-ROMih. Za obema deloma Inceso tako izdali še Lost in Time na cedeju.

Ker opisa disketne verzije (ki je stara več kot pol leta) v Jokerju še ni bilo, ne bo nič narobe, če povem še nekaj o igri sami. Način igranja je standarden za Coktel, se pravi tak kot v Goblinih in ugankarskem delu Ince.Dogajanje gledate iz prve osebe in z 'inteligentnim' kurzorjem klikate po ekranu, dokler se pač nekaj ne zgodi.

Večina prizorov v igri je posnetih in v ta namen so avtorji (baje) najeli obmorsko kučico in otok s svetilnikom, nekaj najbolj eksotičnih delov igre pa je (zopet baje) posnetih tudi na Karibih. Po pravici povedano, menivse skupaj izredno smrdi po kakšnem tretjerazrednem amaterskem filmskem studiu.

Ker je pač igra na cdju, je razlika od disketne verzije v audiu. Ves tekst je namreč govorjen.

Glavna oseba v igri je prikupna Francozinja (ja, tudi to obstaja) Doralice, ki so jo uvozili iz igre Fascination. Zgodba je, kot se za Coktel spodobi, izredno 'domiselna' in zakomplicirana. Če se ne motim, je bistvo v 3000let starem egipčanskem radioaktivnem sarkofagu, ki mora biti prepeljan nazaj v preteklost, da bi se nato do 20. stoletja 'deradioaktiviral'. Seveda je potem tukaj še slab tip, ne ravno dober tip, nevtralen tip in dober tip...



Igro začnete, ko se Doralice prebudi na ladji leta 1840. Kako je prišla tja, zveste šele, ko ona to razloži (seveda morate vi to razlago odigrati) tajnemu agentu iz 21. stoletja. Eni imajo domišljijo, ni kaj.

Kljub rahlo odštekani zgodbi pa bi bila igra mogoče celo zanimiva, če vam ne bi pol užitka do igranja vzel vse prej kot dober vmesnik, drugo polovico pa ekstremno nelogične uganke. Naj za malo smeha navedem eno: v boršiimate kis, žico, pikado, prazen akumulator in kljuko, stojite pa pred zaprtimi vrati. Ključ je seveda na notranji strani ključavnice. Vsak povprečno nadarjen tepec bi seveda poskušal z žico izbezati ključ. Toda francoski vlomilci to očigledno počnejo s pikadom (?!). OK. Ključ je na tleh pod vrati. Kako do njega? Zopet z žico. Ja, ampak na zelo alternativen način: ovijete jo okoli kljuke in nato priključite na akumulator, ki ga napolnetes-kisom (dobite hi-tech elektromagnet). Voil! Ko bi bilo le življenje tako enostavno.



Seveda je to, da je vsak problem rešljiv samo na en način, popolnoma jasno.

Igro sem sicer končal v pičlih treh urah, toda na koncu se je iz miške kadilo. Čist brez heca. Kdo pa bo pomislil na to, da je najbolj preprost način, da odpreš žabico (ključavnico), da jo najprej poliješ z vodo, nato pošpricašz ogljikovim dioksidom in jo potem razbiješ z kosom gumijaste cevi. Sam sem to poskusil v kleti, ampak nisem dosegel ničesar razen sočustvujočih pogledov svojih sosedov.

Febo

Arthur's Teacher Trouble

format: PC CD-ROM, macintosh CD-ROM
minimum: isti kot pri Just Grandma and Me
založnik: EA/Broderbund
zvrst: interaktivna slikanica
igralnost: 85%
grafika: 93%
zvok: 90%

Druga v EA-jevi vrsti Living Books so Arthurjeve težave z učiteljem, elektronska slikanica v slogu Just Grandma and me. Tokrat je glavni junak mišek Arthur, ki se pod kovanim škornjem zlobnega učitelja, gospoda Ratburna, pripravlja na tekmovanje v črkovanju.

CD Arthur's Teacher Trouble je namenjen masce starejšim otrokom, od šestega do desetega leta, zato je tudi zgodba udarjena na šolske težave. Animacij je kajpak tudi tu na kile in so po moje še boljše in bolj izvirne kotv Just Grandma and Me.

Zgodbo je je narisal Marc Brown, človek, ki je Arthurja ustvaril in ilustriral več kot stotnijo otroških bukvic, torej je kakovost grafike zagotovljena. Sužen vam na zahtevo vse besedilo prebere v angleščini ali španščini, pa tudi sicer je zvok odličen. Zgodba sama je preprosta, a zabavna in ni vrag, da se ob njej ne bi tako otroci kot starši vsaj nekajkrat nasmejali, ko je računalnik izključen, pa lahko pokukate še v priloženo slikanico. Največja pomanjkljivost programa je pa ista kot pri Just Grandma and Me: ko je enkrat konec, je konec in basta. Pač.



"Ej, naš ta star za anglo je ful grozen...!"

83

PC Globe - Maps'n'Facts

MIHA KRALJ

Ste imeli v osnovni šoli zemljepis? Ste si zapomnili, katero je na primer glavno mesto Urugvaja? Vas mogoče zanima prerez skozi zgodovino Gibraltarja? Mogoče ne veste, katere države so v paktu NATO in katere niso v OZN? Vam je pogosto dolgčas ob računalniku?

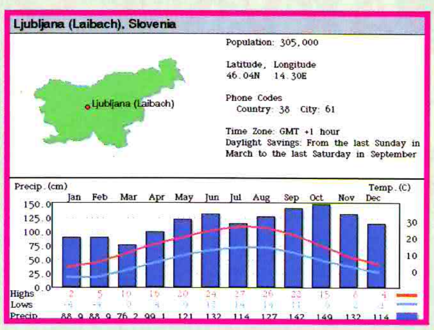


Ena izmed prednosti računalnika je, da lahko enostavno in (relativno) hitro poiščemo točno tiste podatke, ki nas zanimajo. Zato so programerji izumili multimedije (o katerih še vedno ne vedo, kaj sploh so) in pričeli na veliko izdelovati pregledne baze podatkov. Prodajajo se vedno bolje, tako da je tiskanje CD-ROMov in podobne solate postala prava industrija.

Lep primer grafičnega programa, ki bo nekoč zelo dober, zaenkrat pa je še v fazi razvoja, je Maps'n'Facts. Program naj bi bil križanec med elektronskim atlasom, geografskim leksikonom in trotterskim priročnikom. Pravim "naj bi bil", ker nič od tega (še) ni. Zakaj?

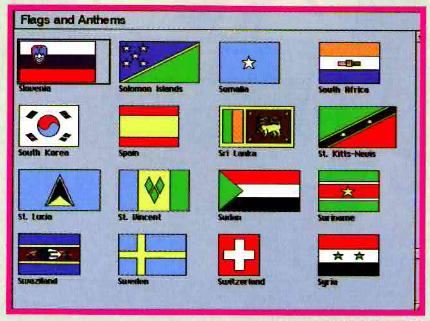
(Sledi pomenska pavza...) Program je sicer lep in zanimiv, vendar ne izpolnjuje vseh kriterijev zahtevnosti, ki bi jo morali vsi sodobni računalniški programi. Povejte mi, zakaj izdelovalci iger in zabavnih programov ne postavijo minimalnih standardov, kako naj izdelek izgleda? Če imajo standarde programski jeziki, operacijski sistemi in komunikacije, potem bi jih lahko imeli tudi uporabni programi. Kakorkoli, za program Maps'n'Facts bi težko rekli, da je standardiziran.

Z miško dela, to že, pa grafični vmesnik ima tudi. Ampak zakaj se program obnaša, kot da je napisan za okolje Windows, obenem pa zahteva, da ga poženemo iz DOS-a? Zakaj je tako HUDIČEVO počasen, ko išče podatke po CD-ROMu? Ah, seveda - program je na voljo v dveh okusih: vanilija (na disketah) in čokolada (na CD-ROMu). Če ste slučajno živčne narave, si omislite dis-



ketno inačico. Sam sem Maps-'n'Facts testiral na CD ROMu. OK, poglejmo si, kaj program sploh počne. Namenjen je brskanju po zemljevidih, podatkih in drugih geografskih neumnostih. Naš zunanji minister, ki je sicer profesor geografije, bi ga bil zagotovo zelo vesel. S pomočjo programa bi namreč lahko odkril kakšno državo na svetu, v kateri še ni bil.

Program omogoča izrisovanje zemljevidov



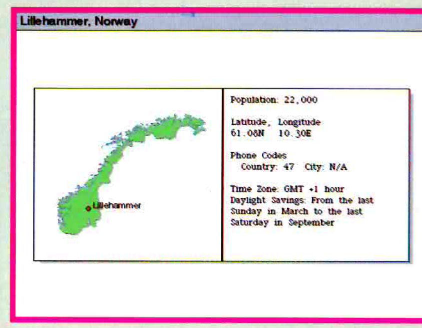
posameznih držav, ozemeljskih enot ali celin, tako v geografski kot v politični obliki. Razlike ni bistvene - na geografskih zemljevidih vidimo gore in nižine, na političnih zemljevidih pa meje držav.

Takoj me je prijelo, da pogledam, kako so nas spet stlačili v isti koš z Jugoslavijo. Odklofam Slovenija in - čudo prečudno - na zaslonu zagledam našo deželo na sončni strani Alp, sicer z oskubljeno bero mest, a vseeno. Lepo, da so bazo podatkov tako dopolnili, da so v njej vse novonastale evropske državice. Ker me je matral firbec, sem naprej kopal po podatkih, ki jih program vsebuje za Slovenijo.

Če ne veste, je premier naše dežele Janez Drnovsik. Ja, Drnovsik (upam, da bo tole slo skozi tiskarno...). Poglejmo si še največja slovenska mesta:

City	Population	Phone Code	Time Zone	Latitude	Longitude
Ljubljana (Laibach)	305,000	8-61	GMT+1.0	46.04N	14.30E
Maribor	186,000	38-62	GMT+1.0	46.33N	15.39E
Koper	42,000	38-	GMT+1.0	45.31N	13.44E
Kranj	34,000	38-	GMT+1.0	46.15N	14.20E
Celje	33,000	38-	GMT+1.0	46.15N	15.16E
Trbovlje	20,000	38-	GMT+1.0	46.10N	15.02E
Jesenice	20,000	38-	GMT+1.0	46.26N	14.02E

Impresivno, kajne? Program ima zmerno veliko bazo podatkov o vseh državah na svetu: od valute, števila prebivalcev, njihove rasti, ekonomije, pa vse do veroizpovedi, zgodovine in naslovov tujih veleposlaništev. Če bi bilo podatkov še več, bi lahko reki, da je program namenjen vsaki resnejši družini.

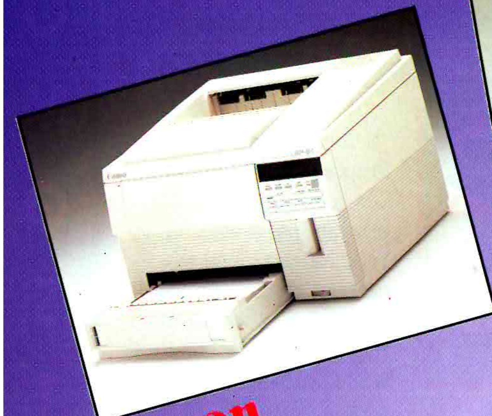


Kaj torej manjka programu Maps'n'Facts? Najprej bi morali programerji izdelati boljši uporabniški vmesnik, oziroma prenesti program v okolje Windows. Nato bi morali dodati vsaj trikrat boljše zemljevide, z možnostjo poljubne povečave in premika. Tretja lastnost pa je notorično pomanjkanje podatkov. Kako je na primer možno, da program pozna ime našega predsednika, obenem pa ne ve, koliko osnovnih šol imamo?

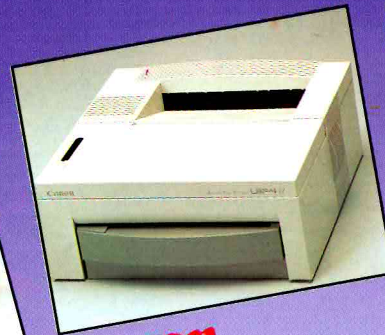
Ah, za konec pa seveda še slavospev: program je odličen nadomestek za srednješolske atlase, obenem pa omogoča, da vaš mulc presedi kakšno urico več doma za računalnikom. Vsi, ki bi radi s pomočjo računalnika brkljali po podatkih o svetu, ga bodo veseli.

NAJ SE LEPO VIDI, A NIČ NE SLIŠI!

BREZŠUMNI CANON LASERSKI IN BUBBLE JET TISKALNIKI:



Canon
LBP 8 mark IV



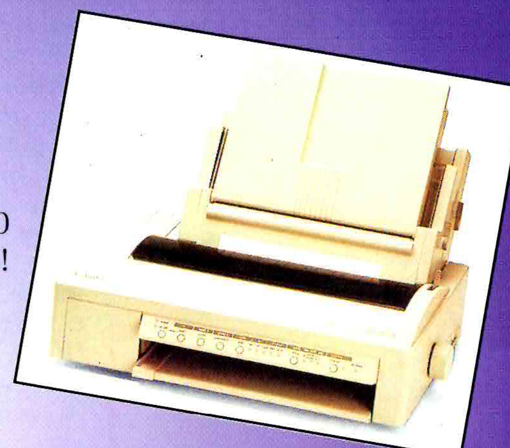
Canon
LBP 4 U



Canon
BJ 200



Canon
BJ 10/SX



TUDI ZA A3 FORMAT: Canon BJ300 /330
SOČASNO TUDI RISALNIK A2 FORMAT!



MUČI VAŠ POSEL BARVNA SLEPOTA ?

Učinkovita komunikacijska sodobnost pomeni barve. Barve ne le izgledajo lepo, predvsem dajejo sugestivni poudarek vsemu vašemu delu. In čeprav že široko uporabljamo barvne monitorje, večina še vedno tiska črno-belo! Barvno tiskanje je bilo prekomplicirano ali pa predrago.

No, sedaj je tu Canon BJC 800, ki bo naredil vtis na vaše partnerje!

Za namizno založništvo pa je na razpolago še CLC-10, ki je barvni tiskalnik, sočasno pa še skener in barvni fotokopirni stroj!

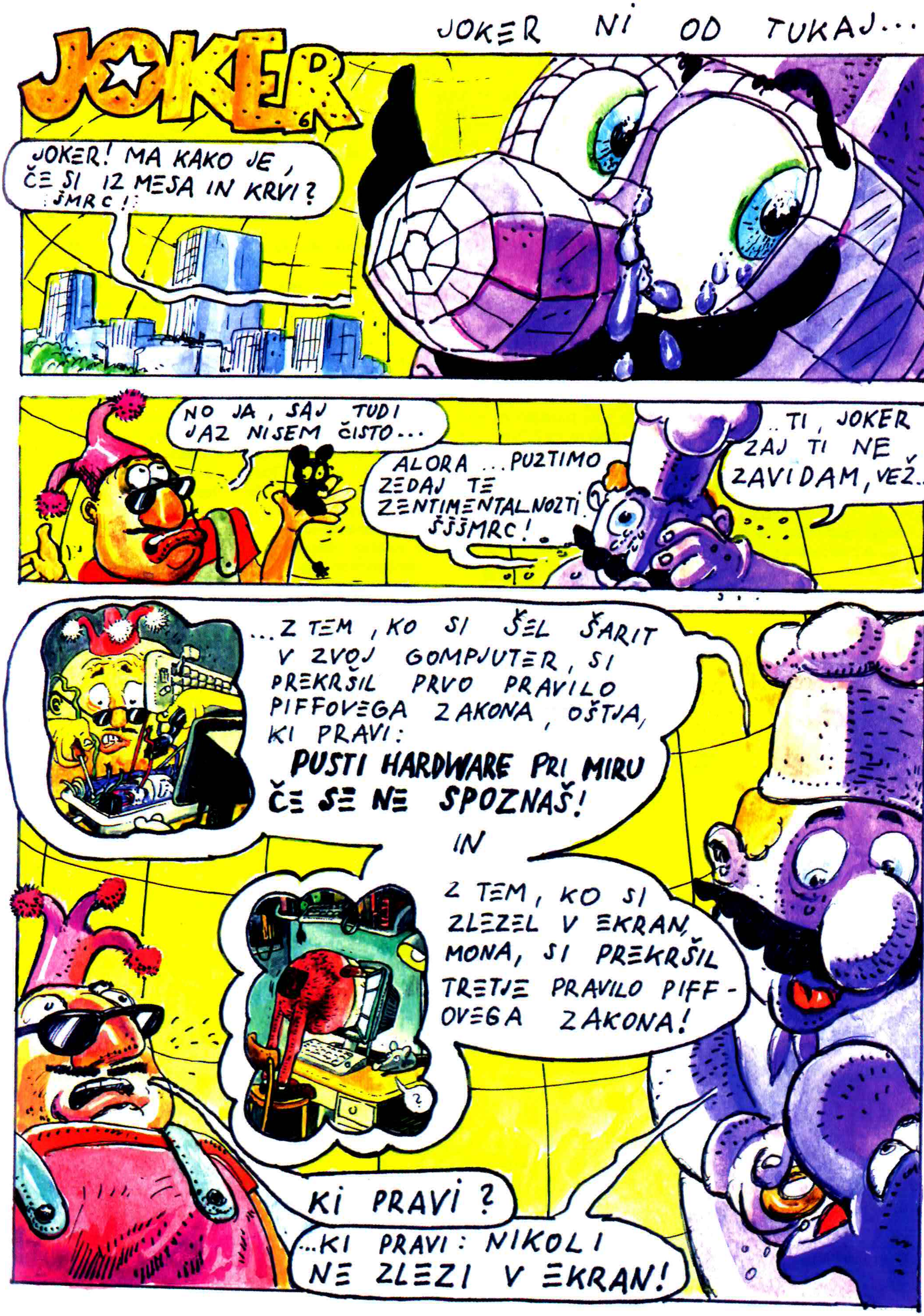
CANON PRINAŠA BARVE V VAŠE PISARNE!

Canon

URADNI ZASTOPNIK IN DISTRIBUTER:

avtotehna d.d.

61000 Ljubljana, Celovška 175
telefon: 061/159-33-41, telefax: 061/552-563



Se nadaljuje...



Spoštovane in spoštovani, torej... eee... Prišel je čas, da, čas za ponovno branje v svetovno znani in priznani rubriki revije Joker. Res je prav imate, zadeli stebla, bla, bla... naslov rubrike je Džuboks. Jaz, Andrej, salute you, bralke in bralce Džuboksa. Upam, da ste praznino med rubrikama zapolnili tako, da je čas minil hitro in prijetno. Meni je je je je, če vam ni ni ni ni , ste si za to krivi vi vi vi vi! Dovolj pesnitev, v naslednjem odstavku sledi novica, ki sva jo s Slobodanom verjetno še bolj težko pričakovala kot vi vsi !

Jokerjev Džuboks se po krajšem zastoju (saj veste, mlini večnosti meljejo počasi) spet seli na frekvence mavričnih valov! Kmalu, prav kmalu boste lahko zbrana dela naših navdušenih PC amigo in še vse kaj drugega uporabljajočih glasbenikov slišali tudi na še vedno in vse bolj najbolj poslušani radijski postaji, ki se že 22 let imenuje VAL 202. Ja, kljub poplavi takšnih in drugačnih radijskih postaj, ki se na vse pretege hvalijo z eno samo frekvenco in že na smrt dolgočasnimi glasbenimi željami je VAL 202 = THE RADIO STATION THAT MAKES SENSE AND PLAYS THE MUSIC !!!... in to ne na eni frekvenci ampak na 9 - ih (beri devetih), kar pomeni, ni ga delčka lepe rodovitne Slovenije, poseljane z živili in računalniki, ki ga ne bi VAL 202 dosegel.

In kdaj se bo zgodila oddaja...15.04.1994 ob 18.30!!! Ne zamudite!!! In prav to je gotovo tisti magnet, ki bo privlekel k sodelovanju, vse tiste, ki se jim je do zdaj zdelo presnemavanje svojih definitivno zanimivih in na trenutke prav smešnih glasbenih stvaritev na kasete odveč. Kajti, biti slišan na najbolj poslušani radijski postaji v Sloveniji (ne Slovaški) je čast, privilegij in vsekakor možnost, ki se vam odpira, če boste upoštevali DESET ZAPOVEDI!!! Zakaj teh deset zapovedi? Zato, da bomo vedeli kdo, zakaj, odkod, in kako. In če bomo to vedeli, bomo to povedali. Pardon, bo povedal. Jonas Ž. bo vodil oddaje, torej (ergo) ste lahko pripravljeni na marsikaj, vendar nikoli na vse !! Torej:

10 ZAPOVEDI (za opremo kasete):

1. CRo2
2. Avtor (ime iz rojstne matične knjige)
3. Naslovi del
4. Naslov in kontaktni telefon avtorja
5. Vzori (če so.........še živi)
6. Nekaj besed o sebi
7. Oprema
8. Želje in cilji (ki se verjetno nikoli ne bodo uresničili - ali pa!)
9. Problemi (slaba oprema, akne, osamljeni večeri)
10. Z zanimivim znakom označite tisti komad, ki je po vašem mnenju na kaseti NAJ .

V oddaji 15.04.1994 (petek) ob 18.30 bomo predstavili lestvico, ki ste jo lahko prebrali v marčevski ediciji JOKER-ja !! Zakaj ? Zato, ker je ....pa saj vas ne zanima. Tako bo in pika. In lestvica marčevske številke sledi v naslednjih vrsticah. Torej Pops meseca marca v vrstnem redu od 1. do visokega zadnjega 6. mesta !!!

Pops marca
1. XYZ - Free Space
2. RESET - Back to the future
3. SYNTHESIS LTD - Under the Boddhi tree
4. ANDRAŽ - Space Container
5. XYZ - Trans Misssion - Pure Energy
6. MATEJ - Stringfantasia

Torej še enkrat in tokrat predzadnjič!!! *Ne zamudite petkove oddaje 15.04.1994 nikjer drugje kot na VALU 202 ob 18.30.* Sicer vam bo žal, zelo žal, tako da boste prosili Vsemogočnega, naj oddajo ponovi. Ampak Vsemogočnemu se j..., če ne ubogate njegovih pravil in prošenj, ergo, priložnost izgubljena ne vrne se nobena!!!!

And now, LAJDIS END ĐENTLMEN, sledijo izbrana dela, ki so prispela v času, ko se nismo brali. Nekaj starih znancev in nekaj novincev je poslalo svoje izdelke na lično in po desetih zapovedih urejenih kasetah. In kdo so srečeneži, ki jih bo premleval moj Kasetošpil ?

*1. **Rhythm Toolworks** (Andraž)*
*2. **SLO 1***
(Tomaž , sicer zaprisežen Amigaš)
*3. **Columbia***
(Igor, mladenič pri 15-ih)
*4. **Synthesis Ltd.***
(Taras, stari znanec iz mesta ob Dravi, ki bi rado postalo prestolnica.)

Prav ste prebrali. Danes samo 4 (štiri) kasete, kar pa niti ni slabo...saj vesete, kdor z majhnim ni zadovoljen, velikega ne zna uporabljati. Torej, Kasetošpil (še vedno v garanciji) že čaka in dajmo čakajočim, kar jim gre!!

Torej, **Synthesis Ltd.** alias Taras iz Maribora. (Slobodan je to kaseto slišal pred mano in je rekel, da je zelo dobra.) Bom slišal. Pred tem pa še nekaj osnovnih podatkov o avtorju. Uporablja naslednje sužnje: ROLAND D-20, ATARI 1040 STFM in CUBASE 1.0 . Kaseto ima najboljši design (moje zelo osebno mnenje, ki je potrjeno s tem, da je to pravzaprav edina kaseta v tem kontingentu, ki sploh ima design). Naslov kasete je **Transcentental 2010,** na njen pa so zbrana naslednja dela: 1. Transcendental 2010 Part 1 2. Transcendental 2010 Part 2 - Trancemix 2011 3. Transcendental 2010 Part 3. Prvi komad je zelo zanimiva zadeva, ki spet in spet razkriva, da je Taras do ušes ali malo nižje zaljubljen in zaobljubljen Jarreu. Dobro. Drugi komad. To, Taras, to je muzika, lahko bi bila techno, a ni, ker manjka nekaj dodatnih ritmov in močnejša bas linija (iz objektivnih razlogov), ampak kljub vsemu zelo zelo dobro. Komad 3: Oceno in svojo misel o tem komadu bi lahko začel s trditvijo, da lahko med svoje vzornike brez problema uvrstiš tudi Johna Carpenterja (Napad na Policijsko postajo št. 13.). Zakaj? Zato, ker začetek definitivno spominja na to temo. Vse skupaj zelo dobro, moj favourite pa kljub vsemu, zaradi popolne obdelave in zelo dobrega zvoka TRANSCEDETAL 2010 - TRANCEMIX 2011! Beseda ali dve o tvojih norih sanjah (nabaviti boljšo opremo in posneti CD). Keep on dreamin' ali kot bi rekel moj neosebni prijatelj Meat Loaf: ROCK'N'ROLL DREAMS COME TROUGH !!!

SLO 1 alias **Tomaž** alias zaprisežen amigaš in kaseta opremljena z najmanj desetimi barvami najcenejših flomastrov na svetu in naslovom **Some Demos**!!! Zelo domiselno in duhovito. Pa sploh še nismo pri glasbi. Kar 11 (enajst) komadov si je privoščil ta fanatični amigaš . Zakaj pa ne,časa je dovolj! Oprema : AMIGA 500, 8-kanalni tracker program Oktalyzer, klaviatura YAMAHA PSS - 680 in dodatna snemalna oprema z AIWA double - deck Kasetošpilom! In po penetriranju je jasno, da je naš amigaš tudi tekkno freak. V redu, samo brez panike. Ja kaj pa bo rekel Jon Secada?! Nič, po mojem bi bil kar zadovoljen s tvojim remixom njegove še vedno največje uspešnice Just Another Day. Sicer pa je cela kaseta sestavljenega iz enega samega dobrega beata. Res dobra varianta . Tomaž, nadaljuj, ampak pazi, na trenutke prihaja do popačenja sicer verjetno zelo dobro zastavljenih dodatkov. Ocena : na lestvici od ena do tri si si zaslužil odličnih 2 in pol in še malo čez malo čez malo čez. Kaseto **boš** dobil nazaj (cmera)!!

Columbia alias Igor alias 15-letni mladenič, ki osebno meni, da so vse skladbe na kaseti neuporabne! Prav, pa jih ne bom poslušal, škoda mojega časa. Šala! Bom poslušal in če je res tako, kot ti praviš potem..., no, potem si vsaj pošten. Oprema : 386 40 DX, 128 CACHE, 240 MB disk in Screamtracker verzija 2. X . Saj ni tako slabo. Samo štirje kanali, ampak če zadevo vzameš resno, se da kaj narediti. Eurososng je tvoj adut. O.K. Pa k poslušanju. Saj je cool. Res, je cool, pustila me je na tvojo žalost verjetno zelo hladnega...NOT. Dobra varianta in prikaz preigravanja različnih melodij na podlagi še bolj različnih ritmov in dodatkov, ki pa so včasih malce zbezljali, če smem dodati. V celoti je tvoja "evrovizijska pesmica" dobra, na trenutka pa celo odlična, saj lahko sam ugotoviš, na katere dele pesmice merim. Če narediš cel komad samo iz tistih delcev, se zna roditi zadeva, ki bi jo z veseljem ocenil z rajcih!!! Igor, do trenutka, ko boš napolnil 18 let in se odločil dokončati tvoj techno poizkus (ki kljub tvojemu negodovanju obeta), bo že vse O.K. Nadaljuj! Vsi (vse), ki pa bi radi (rade) potolažili (potolažile) fanta, ki kot kaže največ časa preždi pred svojim PC-jem, pa ga lahko pokličete na 0602 - 41 - 632! Pa ne prepozno zvečer, fant je res star šele 15 let. P.S. Morda bi si lahko priskrbel inštruktorja za lepopis

Val 202
Radio Slovenija
Stereo RDS/ Frekvence:
87.8/ 92.4/ 93.5/ 94.1/ 95.3/
96.9/ 97.7/ 98.9/ 99.9/ MHz

(ne morda - obvezno!).

Rhythm Toolworks alias Andraž iz koroškega konca prelepe Naše!!! Pozdravljen spet! Pišeš, da si se v zadnjih dveh mesecih najbolj ukvarjal s technom. Se sliši in to dobro. Preden te poslušam, še tole. VSI, AMA RES VSI, KI PREBIRATE TOLE RUBRIKO SPOROČITE ANDRAŽU (telefon sledi ob koncu), KJE ZA BOŽJO VOLJO LAHKO NABAVI SCREAM TRACKER 3.0 Rhythm Toolworks je tvoj adut in po slišanem sodeč bo tudi moj, vendar pa počakajmo do konca, pravzaprav do sredine, kjer sledi tvoj drugi adut Position Chrome. By the way, tudi Telephone Talk ni za stran, je dober. malce me spominja (po ritmični podlagi na pesmico Bad Boy, ki jo je v svojih še skupinskih časih prepevala G.E.). Position Chrome: yes,yes,yes in še enkrat JA!! Definitivno je to moj adut in bi moral biti tudi tvoj adut NUMERO 1. Vzorniki so tu predstavljeni tako, da bolj ne bi mogli biti (Culture Beat, 2 Unlimited). Techno, ki bi prihajajoč iz profesionalnega studi zvenel, kot nekaj, kar je sproduciral gospod Slijngaard (eden od šefov tvojih drugih vzornikov). Če želiš do popolnosti, pusti pri miru "normalne komade ", kot si zapisal, in se predaj technu!!!!! In ostani zdrav pri najmanj 128 B.P.M...

Tak je torej pregled tega meseca in sledi še countdown tokrat samo izbranih štirih komadov, ali po domače:

POPS MESECA

1. **SLO 1** - Just another day (Instro mental Tekkno Re-mix)
2. **RHYTHM TOOLWORKS** - Position Chrome
3. **SYNTHESIS Ltd.** - Transcedental 2010 (Trancemix 2011)
4. **COLUMBIA** - Euro song

Pa brez zamere, tisti, ki niste prvi. To bi bilo vse za danes. In ne pozabite! **VAL 202 , petek , 15. 04. 1994, on 18.30, v živo z Jonasom Ž!** The place to be (or listen to). Do takrat in naslednje številke Jokerja se imejte po svoje in lepo ter pazite nase.

Do konca vaš , Andrej !!!

P.S.: Za spodbudo še dragocen namig: obetajo se nam oz. vam ugledni sponzorji, zato ne odlašajte z ustvarjanjem!

AJS

Ajs! Akademijski Jokerjev slovar

Ajsovci (ne zamenjati z Marsovci!), lep pozdrav! Gremo kar in resias med oz. v stvaro sredi po naše. Tokrat je najčvrsteje udaril po tipkovnici (z vzlikom "ajs!") **Bojan iz Ljubljane**, ki se je med nesmrtneže (za začetek v NUK in druge največje nacionalne knjižnice) vpisal s prispevki s kar najrazličnejših področij. Definiciologijo je obogatil takole:

Microsoft - Mehko na minus šesto potenco
Pinball Fantasies - Fantazije igložoge
Epic Megagames - Epične igre na šesto potenco
Seveda ni zapostavil niti prevodne literature.
Sam&Max Hit the Road - Sam in Max udarita cesto
Road Rash 2 - Dvojni cestni izpuščaji
Choplifter 2 - Drugi dvigovalec usekov
Disney Duck Tales - Pripovedi Disneyjevih rac

Za nameček je tudi pogumno odgovoril na provokativno vprašanje iz prejšnje številke, ki se je glasilo takole: "Pravijo, da delo z računalnkom porazno vpliva na ljubezensko življenje. Kaj menite, zakaj?" "Zato, ker ljubimci, ki igrajo Larryja, kmalu pozabijo na svojega partnerja v resničnem življenju", odgovarja vrli Bojan. Da, da, resnica ni vselej smešna, kajne, dragi bralci?

Na že uveljavljeno, čeprav še zdaleč ne dovolj obdelano področje poezije se je podal **Marko iz Apač**. Pri tem je izdatno posegel po epsko-lirskem biblično-jokerskem simbolizmu.

Hvala, rekla je Sekira sneta,
ko jo je Febo, Salomona oče
spet nasadil.
In štajerc bo zgodbo to
še dolgo Unukcem svojim pripovedoval,
modruje Konzul, nažrt sojinih kalčkov.

(Naš epski prevod: Jokerjev urednik za igre se je zahvalil kolegu, ki ga je spet naplahtal. To nenavadno prigodo bo še svojim vnukom pripovedoval drug sodelavec te rubrike, doma iz Štajerskega - tako je, počivajoč po izdatnem obroku sojinih kalčkov, premišljevali specialist za igre za konzole.)

Še nekaj Markovih prevodov in definicij:
Sam&Max Hit the Road - Samo in Maksi tepeta cesto!
Rebel Assault - Rabelj napada!!!
Kdor ima atariST - Starosta
Kdor ne uporablja Autocada - Pešec
Kdor igra Syndicate - Komunist

Marko nam je poslal vse to, da bi združil prijetno s koristnim - poučno pozabaval bralce Jokerja in akademske kroge, obenem pa se rešil nadležne depresije, ki ga zadnje čase menda pesti. Prepričani smo, da mu je oboje uspelo. Za zgolj teoretični primer, bi se ta nadloga morda še kdaj polotila Marka ali koga drugega, vabimo Ajsovce, da se oglasijo z odgovori oz. praktičnimi nasveti v zvezi naslednjim:

V nedeljo popoldne na vsem lepem nenadoma začutite, da se vas skuša zahrbtno polotiti občutek dolgočasja in malodušja. Pri roki vam je naslednje: zavitek selotejpa, koščék smirkovega (t.im. "šmirgl") papirja, pokvarjen računalnik XT, sveže iztisnjen pomarančni sok oz. hladno pivo ter najnovejša številka revije Joker. Kako se boste z naštetim ubranili nadloge?

Seveda vas kolikor je mogoče vljudno vabimo, da enako kot doslej bogatite naš slovar še s klasičnim, novorokokojskim in drugim računalniškim izrazjem.

Aja, še nagrada. No, tokrat dobita enoletno naročnino na Jokerja kar dva Ajsovca, torej **Bojan Bajsič**, Pod kostanji 32, Ljubljana, ter **Marko Galič**, Vratja vas 12 b, 69253 Apače.

dr. Ž

Računalniki včeraj

Tiskalniki. A mi bo sploh kdo verjel, če rečem, da je moj prvi tiskalnik tiskal tako, da je zažigal papir? Ja, zažigal. Dobesedno. Ne, ne, ne gre za termični tiskalnik s papirjem, občutljivim za toploto, kot pri fax mašinah, jok Fanči: ZX Printer, še ena med genialnostmi strička Sinclaira, je žrl poseben papir iz aluminijaste folije, po katerem je plesala nekakšna električna igla, ki je s kratkim stikom smodila papir. Ki se ga ni dalo kupiti nikjer drugje, kot pri stričku S. Ta je bil res usekan na take pogruntavščine. Se kdo spominja Spectrumove tipkovnice? Tistih čudnih gumic, ki so se ugrezale pod prsti. In kar je najbolj neverjetno, to malo mašinico so ljudje jemali neverjetno resno, softverske hiše pa prodajale celo urejevalnike besedil.

Aja, sem pozabil povedati, da je bil ta smešni papir srebrnkaste barbe in da je bil zvit v rolico, široko komaj dvanajst centimetrov. In da je bila horizontalna ločljivost izpisa nikakvih 256 točk, kar je nekako tako, kot da bi s tistim tadebelim flomastrom pisal po znamki za pismo. Kar pa nekaterih mladih piratov s smislom za biznis in prezentacijo ni motilo, da ne bi veselo printali svojih katalogov.

Skratka, bljuz. Bljuz je bil predvsem tisti enkratni občutek, ko ti zmanjka papirja in se moraš odpeljati na konec Tržaške (v Trst) in kakšnemu makaronarju plačevati blazne pare za svitek papirja, ki mu je špagetar nabil ceno le zato, ker se pač nihče drug v Trstu ni spomnil naročiti tega papirja. Potem ti pa tortelinar še nekaj utruja, da se stvar blazno težko dobi in da ga prodaja z izgubo, mater mu lažnivo... Pa še vesel moram biti, da mi na meji niso cariniki skritih deviz pobrali, kaj, a smo že pozabili, da je bilo še do nedavnega prepovedano marke v tujino odnašati, in da če so te dobili, so te na mestu prebičali in vpeli v sramotilni steber...

Fantje, tako ne bo šlo, treba si bo omisliti pravi printer, tak, ki ima iglice in to, in ki pušča sledove na navadnem papirju. Takem, ki se ga dobi v trgovini. Takoj naslednjo soboto že vidiš bedaka (mene) pred izložbo v Trstu, uauuu, glej tole SEIKOSHO (točno oznako modela sem pozabil, nekaj takega kot GP 50S, se mi zdi), lušten mali printerček, pa na navaden papir dela, pa nobenega vmesnika ne potrebuje, pa nobenega drajverja, naravnost na spektruma jo priklopiš in dela... enako kot ZX Printer, le da piše po navadnem papirju! Cena? Ajs... hmmm... klinc... torej... (to so bili še moji predpiratski časi, jugodinar je pa bolj švohotno kotiral...), no, saj... ah, malo denarja, malo muzike, ne?, ja, jebi ga, kamor gre bik, naj gre pa še štrik, daj pizdojedec tržaški, daj sem ta printer, tu imaš lire, da bi se vsaj zadavil z njimi...

Kaj pa zdaj? Lire so šle, dinarjev tudi ni več, misel na carinike ob povratku v domovino mi pa ne privabi smehljaja na lice. Kaj zdaj? Carinik je carinik, dolgolasi tipi v kavbojkah in z nekimi čudnimi torbami na ramenih jim grejo pa še posebej na jetra. V takih situacijah mi vedno pridejo na misel besede velikega poeta: "Cariniče, crko da bog da!" Samo ena rešitev je, takoj na telefon, Irena, halo, a si ti?, ja smo prišli malo na obisk v Trst, ja pa drgač?, kako si kaj, ja seveda, ja... ja... ne, ne... vse v redu... grem malo v šoping... ne, ne... ni treba... kaj? ne, ne... nikakor... ne pride v poštev... zelo si prijazna, ampak res ni treba... kje pa... ja, vem, da imaš italijanski potni list... ne, ne, res ne... nisem nič takega kupil... kaj? a ja... saj... aha... okej... tako- tako... vreme je bolj švoh, bo pa baje jutri lepše... hej... o, sranje... zdaj sem se spomnil... pravzaprav... ne, nič... nič... pozabi... aha... ne, tega te pa res ne morem prositi... ne, res ne... kaj res?... če ti tako praviš,... prav... je, en printer za računalnik... no, prav,... se dobiva pri fontani... okej,... ciao...

In Irena pokliče svojega frajerja, ki ima avto in je sploh pravi italjanček, si, si, skuzi, kome sta?, ti pjačono li spageti?, dove vai sinjorina, tipček lepo butne printer v prtljažnik in se zapelje čez mejo brez problema... Tako se to dela, fantje moji, še ena zmaga tajnega agenta ZX Džonzija...

Jonas

dr. Ž

OK, fantje, igra je končana. No, šalim se, po vaših delih sodeč, se šele prav začenja. Galeristi kažete vse bolj osupljive kvalitete, dokaz je tudi današnja razstava. Najboljša dela so bila na temo Joker v akciji.

Žebljico na glavico je zadel **Gregor Rozman**, Na griču 10, Ljubljana, in sicer s kongenialno stvaritvijo Joker & Butt-head. Za nagrado mu pripade program za neznosno lahko ustvarjanje napisov in znakov Bannermania! Tudi drugi še zdaleč niste bili od muh.

Že uveljavljeni Galerist **Boštjan Senica** iz Slovenj Gradca, Francetova 12 b, je subtilno prikazal Jokerja v cyberspaceu.

Gregor Grlj, Ob progi 13, Izola, je postregel z neulovljivo Jokerjevo magijo.

Boštjan Kodrič, Gradiška 170, 62211 Pesnica, je podobno kot Joker pogledal skozi Okna in tam uzrl presenetljiv prizor.

Blaž Križnik, Jagoče 13/b, 63270 Laško pa je pokukal samo skozi eno okno, kjer se mu je ponudil osupljivo običajen pejsaž. Vsi boste po pošti dobili originalen Jokerjev plakat!

GALERIJA



Gregor Grlj,
Magija



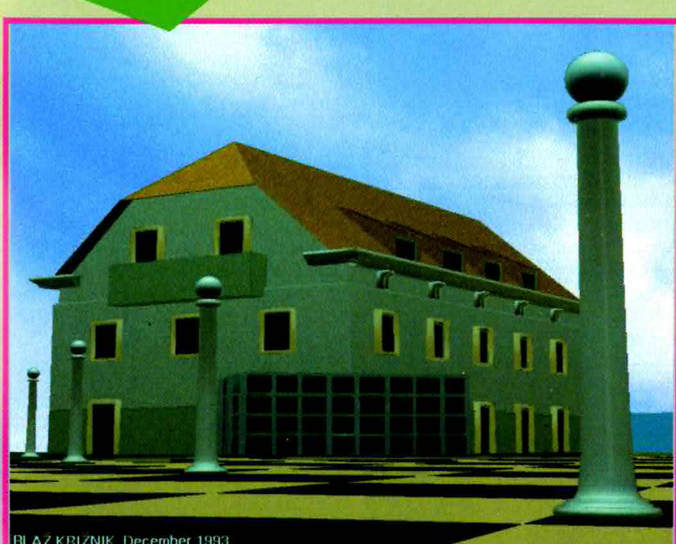
Boštjan Senica,
Joker
in cyberspace

Gregor Rozman,
Joker &
Butt-head



Boštjan Kodrič,
Skozi moje okno

Blaž Križnik,
Okno





SNES

;UPER NINTENDO
igrico Super Mario World **33.400 SIT**

uper Mario All Stars (štiri igre!)	10.680 SIT
attletoads in Battlemaniacs	9900 SIT
lystic Quest Legend	9150 SIT
he Lost Vikings	9900 SIT
iny Toons	10.860 SIT
ligel Mansell)s World Championship	9900 SIT
lues Brothers	12.200 SIT
immy ConnorsTennis	12.200 SIT
uper League Hockey -	Povprašajte!
Vse druge igre in oprema!	

Game Boy

Game Boy z igrico Tetris
s slušalkami in baterijami **16.900 SIT**

Mortal Kombat	6870 SIT
Garfield	5780 SIT
Legend of Zelda	6000 SIT
Battletoads in Ragnarok	6000 SIT
Gargoyle's Quest	5340 SIT
Dr. Franken	5340 SIT
Top Gun	5780 SIT
Nigel Mansell's World Championship	5100 SIT
Indiana Jones	6000 SIT
Top Ranking Tennis	5100 SIT
Yoshie's Cookie	6330 SIT
Ninja Boy 2	5780 SIT
Tom & Jerry	5780 SIT
Duck Tales	5340 SIT
Asterix	6330 SIT
Super Mario Land 2	5800 SIT
Mario & Yoshi	5100 SIT
Mystic Quest	5100 SIT
Kirby's Pinball Land -	Povprašajte!
Super Mario Land 3 -	Povprašajte!

+ vse druge igre in oprema!

Najnovejše!
Za SEGA Megadrive!

ill Walsh College Football: Sapojemajoča simu-
ıcija ameriškega nogometa! 115 t.
ool - Super arkadna akcija ninje Zoola! 105 t.

lovo v Sloveniji! Knjižice z nasveti za igre!
)uest for Clues IV in V (rešitve več kot 20 iger),
rivateer, Serpent Isle, Shadow Caster, Strike
ommander, Ultima VII, Ultima Underworld,
ltima the Avatar... Povprašajte!

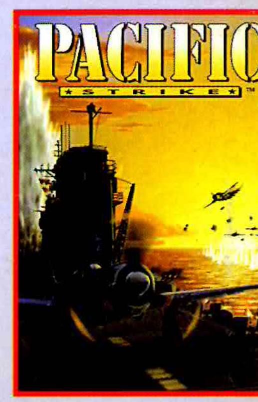
Joker Shop

Sim City 2000: Dovršena naslednica legendarne simulacije Sim City! **98 t.**
Sim Farm: Zabavna in poučna simulacija kmetovanja! Format: (PC) **98 t.**
Igre iz serije Ultima
(Underworld, Ultima VII, Serpent Isle U7-Part II, Black Gate...). - povprašajte!
Might & Magic V:
Dark Side of Xeen: Najboljši del znamenite FRP nadaljevanke. (PC) **98 t.**
Privateer Rightous Fire:
Odličen dodatni disk za igro Privateer! (PC) **44 t.**
B-Wing: Dodatne misije za X-Wing! (PC) **44 t.**
Silver Seed: Nepogrešljivi dodatek igri Ultima VII
Part Two: The Serpent Isle. (PC) **44 t.**
Jurassic Park: Akcijska pustolovščina po filmskem in knjižnem megahitu! (PC) **samo 55 t.**



Ultima VIII - PAGAN

Vsebinski in tehnični vrhunec serije FRP Ultima Izredna grafika, animacija, zvok (možen govor dodatek SAP!), nova perspektiva igranja, odlično igralno vzdušje! Ste Avatar na otoku Pagan (PC)
Cena: 125 t. (SAP 44 t.



Pacific Strike

Akcijska letalska simulacija z zgodovinsko av tentičnostjo! Bitke pri Pearl Harbourju, Guada canalu... Odlična grafika in zvok (tudi SAP!) (PC)
125 t. (SAP 44 t.

Kmalu: Seawolf, System Shock, Serija EA*Kids (Video Jam, Cuckoo Zoo, Eagle Eye...)

ČUDEŽNA KLAVIATURA - MIRACLE PIANO!



Miracle Piano je sistem za samostojno učenje klaviatur!
Profesionalna elektronska klaviatura z 49 velikimi tipkami, občutljivimi na pritisk; 128 + 100 odličnih zvokov

- Softverski paket
- Kabli in konektorji
- Nožni pedal
- Slušalke
- Priročnik za učenje
- Tehnični priročnik
- 12mesečna garancija!

Igrati klaviaturo po treh tednih učenja? Čudež? To opravi za vas **Miracle Piano**, sistem s profesionalno elektronsko klaviaturo in softverom za interaktivno učenje za PC, amigo in konzolo Nintendo. Celoten tečaj obsega 36 stopenj in 250 lekcij. Igrajte rock, jazz in klasiko sami ali z orkestrom. Posnamite glasbo v osemkanalnem studiu! Učite druge!

Skupna cena:
(za PC in amigo) **zdaj samo 880 t.**
za Nintendo **780 t.**

Izobraževalni, otroški in drugi programi za PC

Print Shop Deluxe: Izjemno zmogljiv, priročen in prijazen program za izdelavo in tiskanje posterjev, znakov, vizitk, koledarjev, čestitk! Za domačo in poslovno rabo! **140 t.**
Dodatna paketa za Print Shop Deluxe:
PSD Sampler Graphics Collec tion in PSD Business Graphics Collection. po 52 t.
Deluxe Paint Animation: Najboljši risarski in animacijski program za PC **198 t.**
Discover Space:
Odličen astronomski program. **Samo 98 t.**
Algebra:
Zlahka do šolskega znanja algebre! **170 t.**
Kid Pix: Najboljši risarski program za otroke s posebnimi likov nimi in zvočnimi učinki! **92 t.**
Kid Pix Companion:
Prezentacijski dodatki za Kid Pix! **80 t.**
Kid Cuts: Otroški program za tiskanje in izdelavo likov, mask, posterjev...! **92 t.**
Bannermania: Program za izdelavo učinkovitih napisov in znakov vseh vrst! Samo **75 t.!**
Treehouse: Prijazen izobraževalni otroški program za učenje glasbe, angleščine, glasbe in drugih znanj skozi igro! **98 t.**
Odlične izobraževalne igre iz serij **Putt Putt in Fatty Bear! Povprašajte!**
Maps'n'Facts:
Kvaliteten, ažuriran družinski atlas! **105 t..**

NOVO!
Igre in programi za Amigo

Where in Time is Carmen Sandiego:
Iščite tatinsko Carmen v času!
Zabavno in poučno **92 t**
Iz iste serije in po isti ceni: Where in USA is Carmen Sandiego, Where in the World is Carmen Sandiego
Warlords:
Odlična strateška igra za samo **68**
Populous II Plus: Super strateška igra! **92**
Kid Pix:
Najboljši risarski program za otroke! **92**
Deluxe Paint IV AGA: Izredno zmogljiv grafično-animacijski program! **190**
Deluxe Music Construction Set 2.0:
Odličen glasbeni program z notacijo, sampli, podporo MIDI... **190**
Deluxe Video III:
Bodite sam svoj mojster videa! **190**

Naročate lahko tudi po tel. oz. faxu: 061/1320-179. Pri naročilu nad 10.000 SIT možno obročno plačilo.

CD ROM

Sherlock Holmes Consulting Detective 3
Interaktivna video detektivka! **130 t.**
Labyrinth of Time: Mega pustolovščina z odlično grafiko in zvo kom! **Samo 98 t.**
Carmen World Deluxe
Poučna detektivka! **155 t.**
Maps'n'Facts:
Kvaliteten, ažuriran družinski atlas! **Samo 105 t.**
Timetable of History, Science and Inovation: Multimedijska zgodovina znanosti in odkritij! **320 t.**
Guiness Disc of Records:
Multimedijska knjiga rekordov! **Samo 88 t.**
The New Grolier Multimedia Encyclopedia:
Multimedijska različica znamenite ameriške akademske enciklopedije v 21 knjigah! Več kot 33.000 člankov, slike, fotografije, video in avdio sekvence! **640 t.**
Oceans Below: Spoznajte očarljivi podvodni oceanski svet! **105 t.**
Digital Love: Senzacija! Joga in meditacija prvič na CD ROMu! **105 t.**
Animals!: Multimedijski svet živali! **125 t.**
CD ROMi z otroškimi izobraževalnimi igrami:
Arthur's Teacher Troubles (98 t.); Just Grandma & Me (98 t.); Putt Putt Goes to the Moon (98 t.); Putt Putt's Fun Pack

PRISTOPNI KUPON

Člani kluba JOKER imajo najmanj 10odstotni pupust pri celotni ponudbi (trenutno več kot 400 naslovov), dobijo brezplačni katalog in nagrado - brezplačno naročnino na revijo Joker! Posebne nagrade za pridobivanje članov! Najnovejše hit igre, izobraževalni programi, CD-ROMi!
Obveznost vsakega člana je le nakup vsaj enega artikla iz kataloga na vsake tri mesece! Članstvo velja najmanj 6 mesecev.

Da, nepreklicno se včlanjujem v klub Joker.
Želim samo več informacij o Klubu Joker (Ustrezno obkrožite)

IME IN PRIIMEK ....
STAROST.. RAČUNALNIK ....
NASLOV..
PODPIS (pri mladoletnikih podpis staršev):..
Kupon pošljite na naslov: Alpress d.o.o., Dunajska 5, 61000 Ljubljana

NAROČILNICO POŠLJITE NA NASLOV: ALPRESS d.o.o. Dunajska 5, 61000 Ljubljana

Ime in priimek: ....
Naslov: ....
A. Nepreklicno naročam:
Opis artikla *Cena:*
....
....
....
B. Želim samo informacijo o: ....

Cene računalniških iger so v točkah (t.). Ena t.a je tolarska protivrednost 1 DEM na dan plačila.

POZOR!

Iščemo prodajalce, zastopnike, komercialiste!